



Atari
Amiga
Amstrad
CBM 64/128
Spectrum
IBM + altri

Anno II n. 7
K19 LUGLIO/AGOSTO 1990
Lire 5000

SPECIALE EUROPA

Servizi esclusivi da Italia, Francia e Spagna: le case di software europee lanciano la sfida al Giappone e agli USA

ANTEPRIME ESCLUSIVE:

Kick Off 2

Probabilmente, il miglior gioco di calcio in assoluto

Shadow of the Beast 2

La Psygnosis cerca di ripetere il successo di "Beast"

ECCOLO!



Si alza il velo sul CD-TV della Commodore: all'interno tutti i particolari

Micro Wimbledon

Guida ragionata ai tornei su campo elettronico

Wonderland

Il nuovo sistema di gioco della Magnetic Scrolls

CD-Impresari

Philips, gigante del divertimento elettronico del futuro



RECENSIONI

- RESOLUTION 101 • PROJECTYLE • TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES • ROTOX • BLOCK OUT
- FLIMBO'S QUEST • THEME PARK MYSTERY • HAMMERFIST • SIM CITY TERRAIN EDITOR
- TRACON/RAPCON • G.P. TENNIS MANAGER • ATOMIX • XENOMORPH... E ALTRI ANCORA

**FINALMENTE IN EUROPA
IL FAMOSO FUMETTO!
IN EDICOLA A L. 4.500**

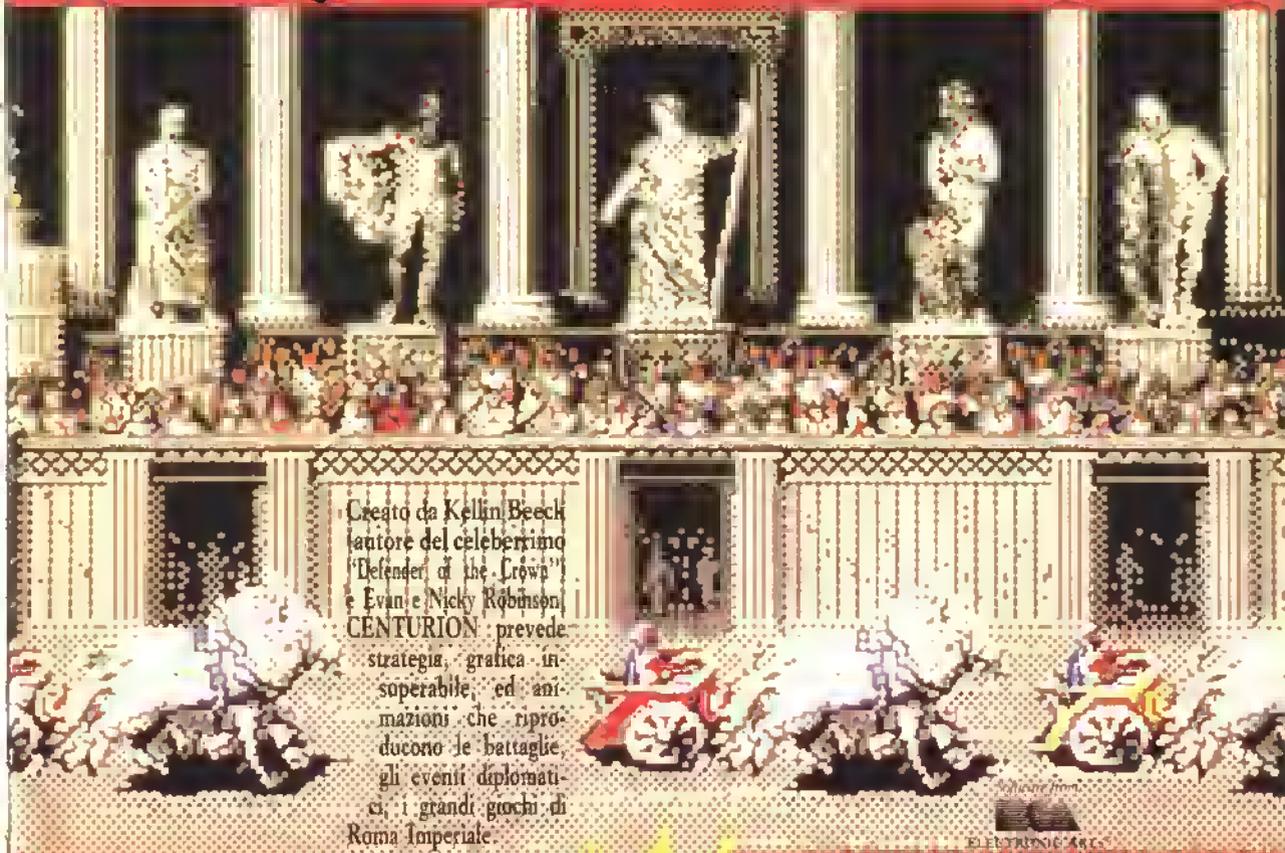
 **Glénat** ITALIA



CENTURION

DEFENDER OF ROME

BY KELLIN BEECK AND BITS OF MAGIC



Creato da Kellin Beeck
l'autore del celeberrimo
"Defender of the Crown"
e Evan e Nicky Robinson,
CENTURION prevede
strategia, grafica in-
superabile, ed ani-
mazioni che ripro-
ducono le battaglie,
gli eventi diplomati-
ci, i grandi giochi di
Roma Imperiale.

pubblicato da
ELECTRONIC ARTS



**PC 5 & 3
AMIGA
ATARI ST
MANUALE IN ITALIANO**



Distribuzione esclusiva:



Associato all'Unione Editoriale
Pubblicatori Italiani

VIA S. ANTONIO 11
00187 ROMA

EDITORE

GIUSEPPE M. ...
via ...

Reazione

via ...

Direttore Responsabile

via ...

Capo Redattore

via ...

Segretario di Redazione

via ...

Redazione

via ...

Collaboratori

via ...

Grafica e Impaginazione elettronica

via ...

Consulenza Editoriale DTP

via ...

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ

via ...

FOTOLITO

via ...

FOTOCOMPOSIZIONE

via ...

STAMPA

via ...

DISTRIBUZIONE

via ...

ABBONAMENTI

via ...

ALBA

via ...

SPECIALI

IL CD-TV CDMDDORE! 10

Ecco la macchina che potrebbe cambiare il volto del divertimento elettronico. Tutti i particolari in cronaca...

EUROPA ELETTRICA 13

L'Europa continentale risponde all'invasione inglese in una serie di servizi speciali dalle software house del continente

LAMPADINE E CO-I 17

È il più grande produttore europeo di lampadine - e sta sviluppando le prime applicazioni del CD-I

BASI SPAZIALI SU MISURA 17

Prendete delle registrazioni originali della N.A.S.A., aggiungete un po' di grafica "tradizionale" e mischiate bene, poi servite su supporto ottico. Offertete un Cocktail analcolico ma molto mebbante.

WELLTRIS FRANCAIS 33

Andiamo a Lione a incontrare gli autori del magnifico successore di *Telms* - e scopriamo dove vivono gli armedilli.

NO HABLO ESPANOL 26

Rik Haynes si mette nel gual a Madrid e scova una versione aberth di *Phoenix* alla Dinamic.

ANITA IN WNDERLANO 38

Magnetic Scrolls dichiara che non crederemo alla potenza bruta del loro nuovo sistema di gioco.

MAOE IN ITALY 29

Il giro d'Europa di K si conclude qui in Italia, tra guerriglieri e calciatori in 3D.



Il CD-TV Commodore - porta la tecnologia Amiga nel XXI secolo

ARRIVEDERCI A SETTEMBRE

Ai ritorno dalle vacanze troverete un K fresco di stampa con uno speciale dedicato al passato, presente e futuro della tecnologia 3D. Lo speciale 3D fa parte della Serie Speciali che ha già prodotto servizi sugli Slates e sull'ipermedia. E ce ne sono altri in arrivo.

Inoltre, troverete anche uno straordinario servizio sul Consumer Electronics Show di Chicago e un'anticipazione sul nuovo Computer Entertainment Show di Londra (ma guarda, un'altro CES!).

Nel frattempo, non ci resta che augurarvi buone vacanze e arrivederci a settembre

I GIOCHI DEL MESE

3D INTERNATIONAL TENNIS

<i>Palace</i>	66
<i>A.M.C. Dinamic</i>	52
<i>AIRWOLF Acclaim</i>	72
<i>ALPHA MISSION SNK</i>	73
<i>AMARILLO R.POKER Wile Creso</i>	65
<i>ATOMIX Grandslam</i>	58
<i>"BEAST TWO Psygnosis</i>	44
<i>BLOCK OUT Rainbow Arts</i>	62
<i>BOMBER MISSION DISK Activision</i>	54
<i>CASTELVANIA II Konami</i>	72
<i>CHRONOQUEST II Psygnosis</i>	78
<i>CRIBBAGE KING Toolworks</i>	65
<i>DUNGEON QUEST Ganstar</i>	80
<i>FLIMBO'S QUEST System 3</i>	59
<i>FRED Ubi Soft</i>	61
<i>G.P. TENNIS Simulando</i>	66
<i>HAMMERFIST Vivid Image</i>	61
<i>"KICK OFF 2 Anco</i>	42
<i>INTERN. TENNIS PC Engine</i>	66
<i>ISLAND OF THE LOST HOPE</i> <i>Digital Concepts</i>	82
<i>MIGHT MAGIC II US Gold</i>	81
<i>PASSING SHOT Image Works</i>	67
<i>PERSIAN GULF INFER. Innarpnse</i>	53
<i>PHOTON STORM Arc</i>	58
<i>PRO-TENNIS TOUR Ubi Soft</i>	67
<i>PROJECTILE Electronic Arts</i>	47
<i>RESOLUTION 101 Millennium</i>	46
<i>ROTOX US Gold</i>	56
SIM CITY TERRAIN EDITOR <i>Infogrames</i>	54
<i>TENNIS CUP US Gold</i>	56
<i>TENNIS Nintendoo</i>	67
THE HOYLE'S BOOK OF GAMES <i>Sierra</i>	64
<i>THIRD COURIER Electronic Arts</i>	78
<i>THEME PARK MYSTERY Mirasoft</i>	56
<i>TIME SOLDIER Electroarc</i>	51
<i>TRACON-RAPCON Mindscape</i>	60
<i>NINJA TURTLES Konami</i>	55
<i>WIPEOUT Gonzo Games</i>	52
<i>W C BOXING MAN. Goliath</i>	50
<i>XENOMORPH Pandora</i>	57
*anteprime	



La pubblicità degli Smarties creata da Snapper Sigma con l'ausilio del software Animation della Symbolica. Lo spot è un mix di computer graphics, azione fotorea e computerizzata del movimento di camera

GLI INSERZIONISTI

68000 39 • Alex Computer • American's Games 73 • Bcs 53 • Cto 1, II^o di copertina • Genias 8 •
Genat II II^o di copertina • Grillo Parlante 95 • Lago 12 • Leader IV^o di copertina, 35, 40, 48, 49 • Master Pix 69 •
Multimedia 50 • Newel 63, 96 • SIM 16 • Softel 4 • Softel Torino 95 • Sterlino 32 • Wo

VICOLO CIECO?

Nella pubblicazione americana *The Journal of Computer Games Design*, Chris Crawford (autore, tra gli altri, di *Balance of Power* e *Guns and Butter*) afferma che dal punto di vista del game designer, il CD potrebbe essere un vicolo cieco. Innanzitutto, dice che il tempo di accesso è molto lento - chiunque abbia mai giocato a *Dragon's Lair* nelle sale giochi ricorderà gli stacchi vuoti dovuti al fatto che il videodisco doveva andare a cercare e caricare la sequenza successiva. Poi c'è il problema dei dati - di tutti i 550 Mega di dati. Come si può riempire tutto quello spazio? E quanto costerà lo sviluppo? Ancor più importante, afferma Crawford, cosa ce ne facciamo di quella montagna di dati? E gli algoritmi per manipolarli? Enfatizzare i benefici di quello che è soltanto un sistema di memoria ai danni della potenza di elaborazione è certamente pericoloso. Tutto ciò è vero, ma non deve essere per forza così. I produttori di hardware non devono accontentarsi delle possibilità offerte da una vasta memoria, dimenticandosi della potenza di elaborazione. Il CD è un'enorme passo avanti, ma bisognerà avere più fantasia anche sul lato dell'elaborazione dei dati, ci vorrà gente come quella che lavora alla *Flair Technology* o nel gruppo di sviluppo dell'Amiga. Quando gente come loro si metterà a sviluppare progetti CD, il mondo del divertimento elettronico decollerà veramente... e STANND per svilupparli. Come scoprirete nei prossimi numeri di K.

DA GIOCARE

PROVE SU SCHERMO 41

Per tutti gli dei! *Kick Off 2*, *Beast Two*, *Sim City Terrain Editor* e i titoli per console. Sono ben 32 pagine di giochi per tutti i gusti.



La calciomania impazza: dopo un mese di Mondiali ecco il nuovo gioco di Dino Diini Kick Off 2, tenta l'affondo definitivo alle pagine 42/43.

SPECIALE TENNIS 66

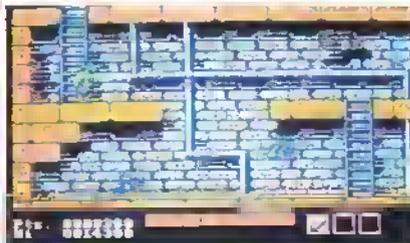
Abbiamo venduto il nostro biglietto per il torneo di Wimbledon per comprare una tonnellata di simulatori tennistici. Bel colpo o doppio fallo?

NUOVI MONDI 78

Cinque mondi hanno passato l'attento esame di K: *Chronoquest II*, *The Third Couver*, *Island of Hope*, *Might & Magic II* e *Dungeon Quest*.

TNT 75

Tre pagine di trucchi e gabelle



REGOLARI

NOTIZIE 9

Cosa diavolo è il Cyberpunk? Che cosa ci fa il nuovo film di Wim Wenders su K? Chi ha vinto *Agonistica '90*? Queste e altre risposte nelle notizie.

K-BOX 5

Questo mese Brambo's prende una decisione drastica e inaugura la *posta condensata*. Più informazioni, meno diatribe.

SALA GIOCHI 84

Sta per arrivare un nuovo *Tetris*, ideale e programmato dallo stesso team dell'originale: si chiama *Bloxxed*.

K-BORSA 90

Quali sono i giochi che hanno ottenuto i voti più alti? La risposta la troverete nella *K-Borsa*, l'unica classifica che dice le cose come stanno.

PAGINE GIALLE 89

Continuiamo con la seconda e ultima parte della nostra guida esclusiva all'*hardwai* - è la volta del computer. Il resto delle "Gialle" è riservato ai tradizionali annunci dei lettori.

ULTIM'ORA

CAMPIONATO DI KICK OFF

Mentre stiamo andando in macchina è in pieno svolgimento il 1° Campionato Italiano di Kick Off organizzato da K. Dalla fase di qualificazione uscirono 24 finalisti che si contenderanno l'onore di rappresentare l'Italia nel Campionato Europeo che si svolgerà a Londra in settembre.

La Finale si svolgerà i giorni 7 (il pomeriggio, a partire dalle 15) e 8 Luglio (la mattina, a partire dalle 10) 1990 al Musicineteatro Anico di Milano. L'ingresso è libero e i tifosi di Milano e dintorni sono invitati a partecipare.

LE MACCHINE DI K

per le recensioni e il divertimento della redazione K usa:

Macintosh, Amiga, Amstrad Cpc, Amstrad PC 2086, Archimedes, Atari ST, Commodore

DISTRIBUITO IN ESC. USIVA PER L'ITALIA DA
SOFTEL SRL VIA A. SALINAS 51/3 00178 ROMA
I. (06) 7231811 (anche fax) 7231812

DRAGONIC

Il mondo magico ed incantato di Griffin il drago ti attende!
Combattimenti frenetici ed una azione di gioco coinvolgente, che si sviluppa su tre livelli in stile puramente arcade, completando questo superbo fantasy platform game.

GENES

Per Commodore 64 / Amiga

K-BOX

"C'è qualcosa di nuovo oggi nell'aria, anzi di antico" (G. Leopardi). La citazione colta con cui apro la posta di questo mese non è casuale. L'accumulo di posta ha raggiunto dei livelli ormai intollerabili e siccome le lettere non sono come l'atrazina (che per decreto può diventare acqua) dobbiamo fare qualcosa o rischiamo di vederci crollare addosso tanto la rubrica quanto lo scaffale sul quale le vostre simpatiche missive vanno ad impilarsi. Tenterò perciò con la complicità della redazione di dare una risposta telegrafica ai vostri quesiti, sopprimendo tutto il contorno di convenevoli, ringraziamenti e insulti per portare il tutto al puro necessario. Per questa volta va così, la prossima vedremo. A suivre... Vs. BRAMBO's.

VAI COSÌ!

Arezzo 8/5/90 ore 10:35 enfimediandiane

Terze ore, lezione di Italiano. Approfittando di una momentanea distrazione della Prof. decido di esilarare dalla cartella il mitico numero di K di Maggio, affendo il momento buono e mi decido ad aprire la rivista... ORRORE!!! NO... NON PUO' ESSERE VERO!!! NON SU K!!! MA ALLORA E DAPPER TUTTO, E UN INVASIONE!!! Cerco di recuperare i sensi alla meglio e con un poderoso sforzo muscolare riesco a raggiungere il lancetto nell'astuccio; ormai il pru e fetto, esfraggio la fama e ZACK!

Amputo l'infame mmagur di Jovanotti (l'inframmabile, insoumi) che fa la pubblicità al NINTENDO (Sigh! Sob!). Solo dopo aver smaltito lo SHOCK momentaneo mi reudo conto dell'accaduto. MA C'***O? (leutocensura, così faccio perdere il posto all'addetto) UNA RIVISTA COME LA VOSTRA. RIDOTTA AL PUNTO DI PUBBLICARE CERTE PORCHERIE!!! MA NON CI PENSATE ALLA SALUTE FISICA E MENTALE DEI VOSTRI LETTORI!!! OPPURE SIETE DIVENTATI UN BRANCO DI SPILUNGONI, CON LE BRACHE IN FUORI, IL CAPPELLINO ROVESCIATO E IL CERVELLO ATROFIZZATO? ORMAI NON C'È PIÙ MORALE, ANCHE VOI MI AVETE DELUSO!!! (SIGH! SOBI SIGH! SIGH! SOB!).

L'OMÓ RAGNO (per gli amici PETER PARKER)

Caro il mio "regnetto di platone" (errante tipicamente milanese) non cercare come tuo solito di arrampicarti sui vetri. Se la Nintendo ha scelto Lorenzo Cherubini come suo testimonial significa che lo ritiene (a torto o a ragione) rappresentativo dei giovani ai quali Nintendo rivolgere il suo messaggio pubblicitario. Vedo che l'ora d'italiano (Manzoni, suppongo...) ti ha spinto ad avvicinare il personaggio in questione e uno dei pilotagoristi dei Promessi Sposi, ma in ogni caso, a propo-

sito di delusione e di braghe e l'infuon (che sono comunque sempre meglio di quelle calate), cerchiamo di non tenerne una fiagiede. La Nintendo compra una pagina di pubblicità sulla rivista e noi ghela pubblichiamo il citante, come si dice, la sempre ragione. Se sulla suddetta ci sono Jovanotti o Crocchia sono problemi della Nintendo e, anche se il succitato D.J. non è proprio nei nostri cuori (dicremo così), non ci passeremo, ne vogliamo far niente.

P.S. La parola homo deriva dal latino e significa "uomo". La parola omo, sempre che non si riferisca a un defensivo in voga negli anni '60, vuol dire TUTTA un'altra cosa.

CORRE LA LOCOMOTIVA

Egregio direttore, sono un eccerimo nemico dei calcolatori ma non ho esitato a comperare la Sua rivista non appena ho veduto in copertina l'immagine di una locomotiva. Come avrà già capito sono un appassionato di ferrovie e quindi non potò non acquistare il computer (sic) per divertirmi con i giochi delle ferrovie. La prego quindi di introdurmi un po' nell'ambiente al fine di intracciare tutti i giochi che si riferiscono appunto alle ferrovie. Nell'articolo si parla di Locomotion della Pacific Data Images e si vede un fotogramma della Londra-Birmingham. Inoltre si cita appunto Railroad Tycoon. Mi dovrebbe dire dove poter acquistare questi giochi e quando prevedete l'uscita della recensione dell'ultimo citato.

Gianni Bucci, Siena

Siamo contenti che la copertina di KIB ci abbia fatto conquistare un nuovo lettore. Stremo già studiando cosa mettere nelle prossime copertine, così da garantirvi il seguito di amanti della caccia e pesca, collezionisti di francobolli, ecc. Per quanto riguarda le sue domande, caro ex-acerimo nemico dei calcola-

tori, bisogna precisare che Locomotion è un'animazione computerizzata, prodotta a costi altissimi, che si guarda a bocca aperta ma non si gioca. La recensione di Railroad Tycoon, invece dovrebbe apparire nel prossimo numero. Per introdurla all'interno del computer, invece, ci vorrebbe molto più spazio di quello che abbiamo a disposizione in K-Box. L'unica cosa che possiamo dire è che se vuole giocare Railroad Tycoon dovrà acquistare un PC IBM o compatibile (di quelle potrà tornarle utile per molte altre cose, oltre che per giocare a RT), visto che attualmente non si ha notizia di versioni del gioco per altri computer. Il gioco è ormai in distribuzione e, nel caso non riuscisse a procurarselo e Siena, potrà trovarlo a Firenze in uno dei seguenti Sali Centri: Elettronica Centostelle, Via Centostelle 5 A/B; Eurosoft, Via del Romolo 1 D/R; Teleromantica Toscana, Via Bianzoni 36. Infine, essendo un esperto di treni, potrebbe mandarci, nel caso compiasse computer e RT, le sue strategie su come diventare un "tycoon" delle ferrovie.

PER CAMBIARE MUSICA

Caro redazione di K, questa strana lettera altro non è che una lista di domande (la chiamo lista anche se le domande sono solo tre) che riguardano un argomento di per se molto strano: il PC e le note interfaccia MIDI. Da poco possiedo un PS/2 (il modello 50, processore 286 e microchannel) delle IBM e vorrei poterlo collegare ad un organo Fairlight TS-600 per poterlo utilizzare come sequencer e costruttore di suoni ed effetti. Per mia sfortuna non conosco il mondo computer-musicale o almeno non lo conosco molto bene ed è per questo che chiedo consiglio a voi. Come alternativa avevo pensato ad una D50 Roland collegata ad una M1 che fungesse da se-

quencer e synth, con un drum machine (ue ho in prova uno della Casio), ma essa si rivela troppo costosa. Vorrei un programma che assorci un buon sequencer (in modo che cettui le note direttamente dalle tastiere) e un buon editor (che possa creare suoni decenti) in modo da poter utilizzare perciò un sequencer (con la possibilità di modificare le tracce già preregistrate) ed il valore, la durezza e lo strumento utilizzato per suonare una nota con dei suoi carmi. Considerando che non dispongo nemmeno dell'interfaccia vorrei sapere se potete consigliarmi un buon duo che non costi troppo. Tuttavia se assisto un software che fa ciò che desidero a lo fa bene, consigliatelo pure senza considerare il prezzo, non ci sono limiti. Deve invece restare medio il costo dell'interfaccia, ma essa deve poter trasmettere e ricevere dati sulle note, sui suoni e sui canali MIDI. Per favore aiutarmi, non so più a chi rivolgermi per avere una mano. Dove e finito l'articolo mansi per Saquencer, gli apparati Midi ecc.?

Marco Muziacchioli - MASSA

Non mi pare che il tuo sia un problema da risolvere a sechi (forte mal di testa, n.d.r.). Quasi tutti i programmi di sequencing così sono in grado di fare quello che desideri. E pur vero che tra quello che tu intendi per editing (mixing) e ciò che significa in realtà c'è una bella differenza. Fai male a considerare l'acquisto dell'interfaccia MIDI un particolare di secondo piano, perché è solo grazie a questa che puoi combinare qualcosa, che cosa ti colleghi da una parte e dall'altra è importante ma se alle prova dei fatti l'interfaccia si rivela una croce non ti lamentare. Quindi prima di tutto l'interfaccia: ce ne sono di tutti i prezzi, se il tuo problema è quello della reperibilità e dell'economicità rivolgiti alla Soundware

(0332/228288) dove puoi trovare anche vari software tra cui Master Tracks Pro che mi pare ben fatto. Invece devo ammettere di non sapere che cosa sia il Farfisa TS 600 e di non sapere quindi se è dotato di MIDI. Se non lo fosse, scordatvi di poterlo collegare al computer. In alternativa puoi scegliere tra una infinita quantità di tastiere e tastiere midizzate e che dispongono di suoni di tutti i tipi. Il Korg M1 è una macchina eccellente ma non economicissima, per restare in campo sempre, risparmiando, ti consiglio a caso Yamaha SY22, Roland D10 o D20, Kawai K1.

PAT METHENY IN ERBA

Cariissima redazione di K, vorrei sapere se esiste un programma per Amiga che consenta la manipolazione dei suoni in tempo reale un po' come fa Jon Hassel con la tromba oppure come Pat Metheny con la chitarra. Se questa lettera verrà pubblicata, spero di non annoiare qualche lettore troppo sensibile.

Luca Giraldi - VENEZIA

Non scherziamo! Le uniche macchine in grado di processare suoni in tempo reale sono 4i e 4x sviluppate dall'IRCAM (Istituto per la ricerca musicale francese) intorno a sistemi PDP 11 della Digital. L'ingegnere che le ha progettate è un italiano, Giuseppe di Giugno, e attualmente sta lavorando per la Bontempi ad un sistema simile e basato sull'Atari Mega. Jon Hassel utilizza una serie di processori di segnale (delay, trasposizione, modulazione, ecc.), mentre Metheny suona una chitarra MIDI collegata ad un Synclavier, una macchinetta da qualche centinaio di milioni.

SPULCIANDO QUI E LÀ

Da questo numero, come già detto nell'introduzione, comincia l'esperienza della "posta di servizio". Risposte alle vostre domande, più note e chiose alle lettere che hanno qualcosa di interessante, curioso e ridicolo da commentare. Fateci sapere cosa ne pensate. Si va a cominciare...

"Care invase...." Comincia così una simpatica lettera di **Marcello Cangialosi**, in arte "The Punisher" (nome pseudonimo non nuovo su queste nostre colonne), spedita in copia multipla sia a K che alle altre riviste del settore. Argomento della lettera: professionalità e obiettività dei giudizi

nelle riviste di videogiochi.

Riportarla per esteso sarebbe solo un inutile consumo di spazio; polemizzare sui tagli apportati alle sue riviste precedenti equivarrebbe solo a una poca proficua perdita di tempo e di energie. Diciamo solo che le sue accuse di presunto asservimento della rivista a questa o quella casa produttrice lasciano semplicemente il tempo che trovano. Ovviamente sei padronissimo di chiedere che noi ogni mese ci si divida delle ricchissime prebende (o bustarelle) frutto di critiche pilotate e giudizi di parte. Secondo te per quanto riusciamo ad andare avanti con una simile politica? Se i nostri pareri fossero viziosi, quanti lettori credi ci sarebbero rimasti?

Certo, si può dire bene di un gioco anche quando non è bello, ma se così fosse K diventerebbe una rivista per videogiocatori masochisti o chiederebbe nel giro di due o tre numeri. E noi non ci troviamo davanti a nessuno dei due casi sopracitati. Stianmi bene.

Dopo un doveroso saluto a **M.B.F. (Magnus Big Fabio)** di Cagliari, neo promosso in serie A e neo arruolato dalle FF.AA. di stanza in quel di La Spezia (vestito alla marinaia, presumo), nonché all'insidiabile Brancalione che ci ha mandato ben 12 pagine di corrispondenza (sintetizza un po' di più la prossima volta), passiamo decisamente alle risposte in breve.

Sempre per la serie "aiutati che K ti aiuta" passo a **Niceboy**, alias **Luca** di Como, al quale diciamo che la soluzione di Zak è stata pubblicata quasi un'anno fa su K di settembre mentre quella di Future Wars è uscita su K 17.

Dino Guidoni possiede un Amiga 1000 e ha qualche problema con la relativa espansione. In particolare ci chiede:

- 1) Se esiste la possibilità di reperire in qualche modo l'espansione da 256K (frontale) e, se sì, in che modo;
 - 2) Se è possibile avere la compatibilità con i vari programmi usando una espansione laterale e senza possedere la frontale, visto che voci diffuse dicono che la CPU controlla prima la presenza della espansione frontale e che non trovandola non riesce poi a vedere nemmeno quella laterale;
 - 3) Si può avere la suddetta compatibilità usando la ZORRO.B. ma senza usare la frontale da 256K? Queste sono le risposte dei nostri esperti:
- 1) Pei bacco, certo che c'è! Entra nel primo Commodore Point che

trovi (basta telefonare alla Commodore stessa per sapere gli indirizzi), avvicinati al banco e chiedi quel che serve. Semplice, no? 2) Qui la situazione è più complicata. Non potendo smentire pubblicamente la configurazione ipotizzata abbiamo girato la domanda a loro di tecnici che... non hanno saputo rispondere! Il suggerimento più comune è stato di comprarsi comunque l'espansione frontale.

3) Vedi sopra. Ricorda che alcuni Amiga 1000 hanno parecchi problemi nella gestione delle Zorro.

Luca Donchi vuole sostenere il suo C-64 con un compiler più potente ed è indeciso fra l'Amiga e il PC 1. Motivo del dubbio antitetico: la disponibilità del software, inteso come giochi, utility, pacchetti tecnici (tipo il CAD) e ancora la grafica, il sonoro e dulcis in fundo un emulatore di C-64, il disk drive 1541 II, poi, è compatibile con l'Amiga o con il PC 1?

Il PC, rispondiamo noi, è un bel computer... a patto di riempirlo di schede aggiuntive, espansioni di memoria, monitori e dischi rigidi. L'Amiga di buone caratteristiche di base ne ha invece parecchie, tuttavia è meno fornito di programmi professionali e non è affidabilissimo nelle applicazioni "serie". L'emulatore di C64 esiste solo per Amiga, ed è adatto in realtà solo per i programmi applicativi e giochi strategici (adventure, certi GDR): i giochi d'azione risultano troppo violentati, i drive Commodore, infine, a volte non sono compatibili nemmeno con sé stessi. Figuriamoci con altri computer!

Andrea Notari chiede l'elenco delle fiere e dei mercati riguardanti il divertimento elettronico in programma per il prossimo autunno. Naturalmente vuole sapere anche dove siamo presenti e dove no.

Limiamoci, per ora, ai mesi di settembre e ottobre. Dal 13 al 16 settembre si terrà a Londra la prima edizione del Computer Entertainment Show, organizzato dalla EMAP, la casa editrice di Ace, C+VG, The One, ecc. Sarà un evento da non perdere poiché sarà interamente dedicato al divertimento elettronico. Sarà possibile vedere in funzione il CD-I, il Neo Geo e tante altre meraviglie della tecnologia. K sarà presente con un tavolo e quindi anche se non potrete andare a Londra, basterà leggere K per sapere quello che c'è da sapere. Dal 20 al 24 settembre alla Fiera di Milano si terrà il 24° SIM-H FIVES. K sarà presente nel Salone

dei videogiochi, con uno stand e qualche novità. Al momento non sappiamo ancora che stand ci è stato assegnato, quindi dovete cercarlo sulla guida o chiedere alle graziosissime ragazze dei chioschi delle informazioni. Sempre a Milano, dal 4 all'8 ottobre si terrà la 27ª edizione dello SMAU. Non sappiamo ancora se K avrà uno stand, ma comunque la nostra redazione sarà in giro per il salone a curiosare.

M. CrocoBresci Dundee trova molto azzeccata l'idea del cover-disk e ci chiede quando K si deciderà ad adottarla. Si chiede anche (e ci chiede) che fine abbia fatto il Konix.

Se ti piace l'idea del disco, aspetta quando daremo in omaggio un NEO-GEO con ogni copia! A parte gli scherzi, l'idea del cover-disk piace anche a noi, ma K non è una rivista per un solo computer e non possiamo regalare un cover-disk per Amiga, ad esempio, trascurando tutti gli altri lettori, possessori di altri computer.

Per quanto riguarda la console Konix, la risposta è che vorremmo saperlo anche noi! La console Konix è già in ritardo di circa un anno e il suo futuro non è molto roseo. Secondo il settimanale inglese New Computer Express, la Konix si sta concentrando sui joystick e ha smesso di annunciare possibili date d'uscita della console, che comunque non è prevista per quest'anno. Il problema è aggravato dal fatto che molte case di software hanno smesso di lavorare alla produzione di giochi per la console. Il problema, secondo NCE, è che la Konix ha investito tutto quello che aveva nello sviluppo della console e quel tutto, probabilmente, non era sufficiente per partire. L'unica cosa che possiamo sperare, a questo punto, è che almeno la tecnologia della console, che era brillante ed originale, venga sfruttata in altro modo.

Paolo Carboni, futuro studente di ingegneria, vuole un consiglio su quale computer acquistare e ci indica una rosa di papabili nella quale spiccano Amiga, Mac e ST. Vuole sapere anche quanti colori ha l'Amiga e se è vero che il suo drive interno è facilmente soggetto alla rottura.

Scegliere un computer è sempre difficile, e nel farlo conviene soprattutto considerare l'utilizzo che verrà fatto della macchina. Per aiutare Paolo Carboni

e tutti gli altri nostri lettori nell'ardua scelta abbiamo compilato un' apposita guida, che trovate a pag. 92. Per quanto riguarda il drive esterno dell'Amiga, non ci risulta che sia facilmente soggetto alla rottura, almeno non più di qualunque altro drive che, avendo elementi meccanici in movimento, può avere più problemi dei componenti elettronici, i quali invece non si usurano.

Fabio Cattaneo e Marco Castriotta hanno un Amiga e nel tentativo di usarlo in modo professionale hanno compilato un compilatore C della Lattice, ma sembra particolarmente complicato il riuscire a fare qualcosa. Chiedono se in alternativa al linguaggio C esiste qualcosa di buono per disegnare e per manipolare i file in formato IFF.

Rispondiamo che il Lattice C serve per fare cose VERAMENTE serie, non per smanettare con i file IFF. Per i vostri scopi ci sono editor specializzati come Butcher e Deluxe Paint III, acquistabili presso i migliori (nel vero senso della parola) negozi.

Gabriele di Lavagna oltre a suggerirci al dare maggior spazio agli avventure per console, vuole

dei chiarimenti sul famoso Megadrive della Sega. In pratica vorrebbe sapere:

- 1) Lo schermo del gioco comprende tutto il quadro del TV o quasi (95%)?
- 2) Qual è la sua risoluzione grafica?
- 3) Quanti colori e quante memorie ha?
- 4) È vero che in Giappone stanno costruendo un CD per questa macchina?

Gabriele e il suo Master System sono un mito: le sue lettere si trovano davvero dappertutto, e uno dei nostri redattori che conosce piattamente tutta la gioventù lavagnese dice di non averlo mai incontrato (forse Gabriele vive perennemente davanti alla console?). Ma passiamo alle risposte.

1) Il Megadrive può gestire tutto lo schermo. Se ciò viene poi fatto o meno dipende solo dai programmatori (di solito lo usano tutto).

2) La risoluzione è di 320x224.

3) I colori visualizzabili su schermo sono 64, (tratti da una tavolozza di 512 colori. Per quanto riguarda le memorie, il Megadrive ha una RAM interna di 74K e una RAM video di 64K.

4) Se è vero, è un segreto tenuto molto bene.

Luca Beltrame vuole conoscere un "cheat mode" per Batman - The Movie e Ghouls 'n' Ghosts per Amiga.

Rubando il mestiere al redattore di TNT, ecco un paio di modi gabola (ormai "cheat mode" è datato, caro Luca!): Batman: Nel lo schermo dei titoli digita la parola "JAMMMMM" G'n' G. Digita "KAREN BROADHURST" (che è il nome della moglie del programmatore).

Marco Mauri è interessato alla programmazione (di video giochi, naturalmente) e oltre a possedere un C64 ha anche un sacco di domande da rivolgerci:

1) Esiste una versione migliorata del S.E.U.C.K., che includa tutti i tipi di scrolling, sistema a camere fisse (tipo Rick Dangerous) e che abbia la possibilità di armamenti extra (con il sistema dei negozi, con quello tipo R-Type o possibilmente entrambi) e bonus vari (punti, più velocità ecc.)?

2) Esistono in circolazione programmi per creare, rispettivamente, dei pestaduro anche con armi (tipo Golden Axe o Target Renegade), giochi di piattaforma (con possibilità di armi tipo Black

Tiger o con magie tipo The Seven Gates of Jambala), giochi sportivi con falli (?), giochi di ruolo, giochi di strategia, giochi manageriali sia con scrolling sia a schemi statici nei quali si possa anche giocare (tipo Player Manager), simulazioni, olimpiadi con specialità varie (anche tipo Cave-man Ugh-Lympics), giochi tipo Op Wolf o Cabal, pestaduro (tipo Last Battle), avventure grafiche oppure un programma per fare e tutto ciò.

Caro Marco, grazie il programma per fare quel che chiedi esiste! Si chiama Assembly, ed è un linguaggio di programmazione comunemente usato da ogni programmatore. Non ti stiamo prendendo in giro: pensa al tempo che impiegheresti per imparare a usare bene tutti gli editor da te elencati e confrontato con quello necessario ad assorbire le cognizioni di programmazione di un solo linguaggio...

Se ti sembra troppo impegnativo imparare l'assembly, puoi provare con STOS per Alan o AMOS per Amiga (di prossima uscita). Sono due "programmatori" che potrebbero rappresentare una soluzione alternativa al tuo problema. Sono entrambi della Mandarin Software.

FREESOFTWARE & DEMO

K-PD: I MIGLIORI PROGRAMMI/DEMO DI PUBBLICO DOMINIO PER AMIGA, ATARI ST E PC.

Siamo lieti di annunciare i dischi K-PD: una biblioteca di programmi e demo di Pubblico Dominio per tutti i gusti e per tutte le tasche.

I dischi K-PD conterranno i migliori programmi e demo di:

- Giochi
- Grafica
- Musica
- Utility



I dischi K-PD sono realizzati da Digimail e Studio Vit.

A partire da settembre, tramite un tagliando che troverete nelle pagine di K, potrete ordinare i dischi K-PD per il vostro computer e vivere felici e contenti.

RAGAZZI!

Dopo le emozioni calcistiche... tuffatevi
nel frenetico divertimento dei giochi estivi...



Possibilità di gioco, da 1 a 4
giocatori (4 joysticks) con la
speciale interfaccia brevettata
da Genias.

***Sulle soleggiate spiagge,
da Rimini a Miami Beach,
l'incandescente azione
del Beach Volley per
il più entusiasmante
simulatore sportivo
arcade della stagione.***

Only for your
Amiga



notizie

COMUNICATI STAMPA

Questo mese è arrivato in redazione un bastimento carico di comunicati stampa. Ecco un sunto dei più interessanti e promettenti.

Da un comunicato stampa della EA: **FLOOD**, un gioco originale dalla Bullfrog, gli ideatori di **Populous**. E poi: "Nonostante il successo fenomenale di **Populous**, la Bullfrog pensava che alcuni giocatori potevano non aver apprezzato la grande solistificazione del gioco. La loro intenzione è ora di produrre titoli adatti ad ogni segmento di mercato. **Flood** è stato progettato pensando ai giocatori più giovani, e la cosa si vede nell'umorismo e nell'aspetto generale del gioco." Finiva così: "**Flood** racconta la triste storia di Quilly, una massa gelatinosa verde e leggermente obesa, l'ultimo rappresentante della sua razza. **Flood** è un vero gioco di piattaforma per 16-bit."

Up And Away è l'opera prima di un nuovo gruppo di programmatori, gli Expanding Minds. Ci sarà uno schermo diviso, piattaforme e scorrimento parallaxico, insieme a più di 20 personaggi ciascuno con un carattere proprio. **Up And Away** sarà pubblicato dalla Imageworks quest'autunno per l'ST e l'Amiga.

La Sales Curve ha creato **Storm**, una nuova etichetta di software. Il primo gioco, **Saint Dragon**, è uno sparattuto a scrolling orizzontale tratto dal coin-op dalla Jaleco. Bisogna salvare un enorme drago prigioniero. Gli altri giochi saranno **SWIV**, **Rod-Land**, **Big Run**.

Falcon Mission Disk II Un Falcon tutto nuovo. Missili oltre la portata visiva. Missili con guida radar. Missioni di intercettazione. Nemici in grado di lanciare due attacchi contemporanei sul territorio impiegando un massimo di cinque mezzi aerei. Missioni di intercettazione e attacco al suolo. **Mission Disk 2** uscirà quest'estate per Amiga e ST.

Poco prima di andare in stampa abbiamo ricevuto una pasantissima confezione. Nella scatola c'erano un disco dimostrativo a un manuale di 300 pagine, il tutto relativo al nuovissimo **AMOS**. Non si tratta di una simulazione di moschettiere, ma della versione Amiga del famoso **STDS**, il linguaggio di programmazione per videogiochi distribuito da qualche tempo per ST. Le caratteristiche fanno paura: editor incorporati, gestione di scorrimenti in parallasse multipla, importazione di files IFF e musical, istruzioni dirette per i chip dedicati, ecc. Speriamo nella recensione completa sul prossimo numero di K.

È arrivato in redazione un nuovo gioco di calcio miseramente realizzato in Italia. **Mondial 1990 Simulation** è una simulazione manageriale del mondiale. Ormai era troppo tardi per una recensione anche se possiamo anticiparvi che il programma ha inserito tutti i giocatori partecipanti al mondiale e siete l'allenatore dell'Italia. Come **Football Manager** non, c'è azione ma la sfida è abbastanza impegnativa ad essere bene dal punto di vista grafico con schermate e immagini di goal ricostruite in stile "Guerin Sportivo".

Il titolo: **Prophecy I - The Viking Child**. La società: Electronic Zoo. Il gioco: Piattaforme. Le caratteristiche: "Fondali a colori meravigliosamente animati, 16 livelli, 9 mostri di line livello, diversi negozi e negozianti, bonus segreti, 22 sottofondi musicali, 24 effetti sonori, ambientazione animata e dettagliata a 16 colori, 48 schermate-mappa a colori per indicare l'avanzamento, impressionanti sequenze di inizio e fine gioco, un prodotto su tre dischi." Fme.

I giochi per computer vanno al cinema.

Avevi mai sentito parlare di Wim Wenders? L'ultimo progetto del regista tedesco è un film basato su un gioco per computer futuribile.

Sino Alla Fine Del Mondo è ambientato agli inizi del 21° secolo. Per una sequenza onirica ricorrente verranno usate immagini digitali di Sean Naughton della Frame Store. Il film presenta anche una sequenza ambientata in un locale nel quale viene presentato un video di David Byrne del Talking Heads. La cosa interessante di questo progetto è che i tecnici degli effetti speciali hanno usato dei computer per far sembrare Byrne più vecchio di dieci anni.

La nipponica NHK sta producendo gli schermi ad alta definizione per il film in fase di preparazione a Tokio. *Sino Alla Fine Del Mondo* uscirà nelle sale cinematografiche l'anno prossimo.



Un teclista presso da Eide the Pressure, l'ultimo video del Coldcut.

La musica del momento

Some Like It Cold, l'ultimo LP del Coldcut in associazione con **Hardwire**, è stato descritto come "cyberfunk". Un invito a spostarsi nel futuro.

Matt Black e Jonathan Moore dei Coldcut furono i primi DJ ad usare brani di dischi messi insieme nel lontano 1987. Il frutto della rivoluzione dei campionatori. Da allora hanno lavorato con Lisa Stanfield, Yazx e James Brown.

Nell'89 i Coldcut hanno incontrato Miles Visman a Robert Pepperell, due fanatici del computer, e hanno formato la **Hardwire**, uno studio grafico dedicato a dimostrare che l'Amiga, il Macintosh e l'Archimedes sono la prossima fase della tecnologia video.

Un altro record lo **Christmas Break**, il primo video musicale realizzato interamente su microcomputere.

Quest'ultimo progetto di **Hardwire** comprende una serie di video per tutte le canzoni di **Some Like It Cold**, da pubblicare in videocassetta e CDV. Lo stile meschia "azione dal vero" di artisti come Queen Latifah e modelli animati in 3D, fondali generati con la "teoria del caos", immagini digitalizzate ed elaborata, ecc.

I Coldcut producono il ritmo ballabile a base di basso, **Hardwire** si occupa dei cybevidio.

EROI FANTASY

Con grande gioia del nostro giovanissimo redattore addetto alla compilazione di questa pagina, la squadra vincitrice del torneo di **Dungeons & Dragons** (vedi K 15) proviene dalla città natale di Cristoforo Colombo.

I "Panzerfaust und Koma" (è il nome della squadra) sono: Luca Scabbia (20 anni), studente di chimica farmaceutica; Marcello Formolini (29), insegnante di lingue; Caterina Dami (26), geologo; Chiara Fasce (22), studentessa di psicologia; Patrizia Vadalà (22), studentessa di scienze politiche; Giuseppe Sciabani (17), studente liceale.

La squadra genovese ha dimostrato la propria superiorità nei confronti di oltre 2500 avventurieri, totalizzando il miglior punteggio-avventura in una megapartita tenutasi a Roma il 26 maggio sotto il patrocinio dell'associazione Agonistica. Sul podio sono saliti anche i "Black Pudding Associates" di Milano e i "Das Christmasbaum" di Roma.

In contemporanea col torneo di **Dungeons & Dragons** si sono svolte altre gare relative a simulazioni tattiche e strategiche, di cui riportiamo i vincitori:

Diplomacy: Giorgio Castellani (21 anni, da Genova)
Blood Bowl: Nicola Zotti (33, Roma)
Axis & Allies: Israele Argentina (Roma)
Blue Max: Tullio De Scerifoli (37, Trieste), Massimo Koch Brielich (27, Trieste), Marco Prescicuto (29, Roma)
Brainkiller: Alberto Castagno (Roma)

Di particolare interesse sono stati i tornei disputati su computer, basati su **U.M.S.** e **F16 Combat Pilot**. La simulazione tattica, relativa alla battaglia di Angora del 1402, è stata vinta da Francesco Pandolfi (21, Roma); i duelli aerei telematici di **F16** hanno proclamato quale miglior pilota Michele Calabrese (19, Roma).

*Cara Redazione,
Perché continuate a pubblicare articoli sulla tecnologia CD?*

... ECCO PERCHÉ!

Il 2 giugno, in occasione del CES di Chicago la Commodore ha annunciato il nuovo sistema interattivo multimediale dal roboante nome di Commodore Dynamic Total Vision, ovvero CD-TV.

Dopo le anticipazioni dei mesi scorsi, K vi racconta tutta la storia di questo rivoluzionario sistema.



Il CD-TV Commodore. La fotografia raffigura un modello di pre-produzione. La versione definitiva potrà essere leggermente diversa.

Si chiama CD-TV - e il nome è importante. Non si tratta solamente di un Amiga con un CD-ROM, ma di qualcosa di completamente nuovo.

Tanto per cominciare, la Commodore pensa che sarà questa la macchina che farà entrare il divertimento elettronico in ogni casa. Anche l'italiano medio troverà difficile resistere a questa tentazione, indipendentemente da quello che ha avuto da ridire sino ad oggi riguardo al vicino di casa fanalico di Xenon II. L'unità non solo può essere usata come un normale CD (le sue ROM contengono routine di gestione musicale che permettono di fare tutte quelle cose meravigliose finora riservate ai lettori CD più costosi), ma permette di accedere anche ad una biblioteca di software molto diversa da quelle a cui siamo tutti abituati.

In secondo luogo, la tecnologia dell'unità va oltre ad un semplice Amiga con un CD-ROM incorporato. Fino ad ora il CD-ROM è stato semplicemente un media di registrazione per grandi

quantità di informazioni (principalmente collegato a PC e PC Engine), il vantaggio è che si possono registrare lonnellate di dati grafici e sonori, lo svantaggio che non si possono recuperare tutti insieme. In particolare, non è possibile caricare dati grafici e sonori contemporaneamente, quindi è impossibile realizzare quella che è stata definita "tecnologia delle teste parlanti". TTP significa essere in grado di

animare grafica digitale e dare il sonoro nello stesso tempo.

Il CD-TV ha invece una totale capacità di TTP. In questo modo si può aggiungere una nuova dimensione sonora a tutti i titoli per Amiga già esistenti, oltre che sviluppare di nuovi che lasciano veramente uso dello stereo di qualità eccelsa offerto dal sistema. Si possono persino trattare i file sonori dei giochi come brani audio

normali. E dal momento che un CD contiene l'equivalente di 700 dischetti Amiga (con un costo di produzione inferiore a quello richiesto da due dischetti normali), c'è un sacco di posto per grafica e sonoro.

Il problema di recuperare i dati dal disco influenza un altro impiego potenziale del CD. Dal momento che il disco può contenere comuni immagini video, sarebbe bello presentare sequenze dal

vivo (o animazioni) all'interno dei giochi - tipo il vecchio Dragon's Lair da bai con videodisco, o una licenza cinematografica con spezzoni tratti dal film.

Storinatamente ciò richiede il recupero di ancora più dati di quanti ne richieda la riproduzione di suoni.

La cosa straordinaria è che la Commodore ha dichiarato che produrrà un adattatore FMV (Full Motion Video) per il CD-TV. Questa espansione, che consentirà di usare immagini video a pieno schermo, sarà resa possibile dall'architettura "aperta" del CD-TV, fatta apposta per favorire lo sviluppo di simili periferiche.

Se questo FMV dovesse veramente materializzarsi, il CD-TV offrirebbe un sistema di intrattenimento domestico completo che combina sonoro in stereo e immagini dal vivo. Se si aggiungono le capacità grafiche ormai dimostrate dell'Amiga, quel che si ottiene è una macchina praticamente perfetta. Ed è proprio ciò di cui si è occupato K negli ultimi dodici mesi. Sembra che, finalmente, si sia arrivati al giro di boa nella storia del divertimento elettronico.

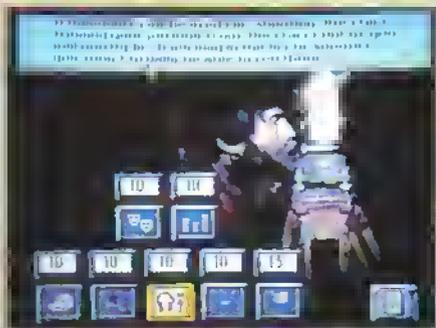
AMIGA UPGRADE

Si, i possessori di Amiga potranno trasformare le loro macchine in un CD-TV entro l'anno prossimo. La Commodore prevede di produrre una piccola unità che si collega all'Amiga (512K o 1Mb) non appena possibile. "Negli utenti di Amiga per noi sono molto, molto importanti," ha dichiarato Gail Wellington della Commodore americana, "e non abbiamo intenzione di abbandonarli."





La Lucasfilm sta lavorando a progetti per il CD-TV. Uno dei primi dovrebbe essere Loom, poiché ha un tema musicale ideale per le capacità audio del CD-TV. E poi? Una versione di Indiana Jones con immagini tratte dal film?



North Polar Expedition della Virgin, recentemente convertita per PC, sarà la prima conversione per CD TV della casa inglese.



La CRL è entusiasta del CD TV, poiché offre la perfetta piattaforma hardware per la loro nuova gamma di Ipergiocchi. Il primo titolo creato col DUNE, Be realiti The Clues, verrà completamente riprogrammato impiegando nuovo materiale fotografico.

DA CD-TV AD AMIGA

Anche se il CD-TV viene venduto senza tastiera, si può facilmente espandere aggiungendovi un'unità prevista entro la fine dell'anno che darà alla macchina tutte le caratteristiche dell'Amiga. Si potranno scrivere lettere al mattino ed esplorare il Polo Nord alla sera, tutto sulla stessa macchina.

I GIOCHI

Sembra che finalmente esista la macchina che tutti noi abbiamo da sempre sognato. Due interfacce a raggi infrarossi per i comandi, sonoro CD sovrapposto a quello standard dell'Amiga, comandi a distanza, le capacità grafiche che tutti conosciamo bene, il MIDI per divertirsi con i sintetizzatori, schede RAM per registrare i record e la promessa di immagini dal vivo in futuro. Wow! Ma che cosa arriverà nei negozi tra qualche mese?

La risposta, prevedibilmente, è: non tutto quello che vorremmo. K ha scoperto un grosso giro di software house inglesi che stanno producendo software per il CD-TV, ma nessuna di esse (tranne la Virgin) era preparata a discutere i propri progetti dal momento che questo articolo è stato preparato prima del lancio ufficiale della macchina. Tuttavia, possiamo fare delle previsioni più che attendibili...

Per prima cosa, ci sono i titoli che la Commodore ha selezionato per il lancio della macchina. Questi comprendono prodotti della Rand-McNally (un atlante interattivo), della Lucasfilm (rientriamo che una versione di Loom con sonoro potenziato), della Virgin Interactive (North Polar Expedition, di cui abbiamo parlato nel numero 7/giugno 89) e persino alcune versioni speciali delle storielle per bambini di Beatrix Potter.

Esiste persino un disco "traduttore" con il quale cliccando sulle varie parole se ne può sentire la traduzione in francese, spagnolo, ecc. E naturalmente il CD permette una sintesi vocale perfetta - basta con i sibiri e gli stragolir. Una delle applicazioni - il Family Health Adviser - può persino diagnosticare alcune delle malattie più comuni. E Jack Nicklaus in persona fornisce consigli pratici su come giocare a golf nella realtà e nella versione CD-TV di Jack Nicklaus Golf.

In affari, moltissime software house inglesi e americane hanno espresso il proprio interesse nella produzione di software per questa macchina, dandogli un sostegno di gran lunga maggiore di quello offerto sino ad oggi ad un qualsiasi altro computer al momento del suo lancio. Già questo fatto è parecchio incoraggiante.

Naturalmente, molte case produrranno versioni migliorate dai loro giochi già esistenti, e la doppia interfaccia a raggi infrarossi è adattissima alla recente tendenza di giochi multi-utente.

Sono state annunciate anche nuove tecniche di progettazione del software, e i programmatori produrranno scenari con difficoltà variabile per ogni personaggio permettendo, per esempio, una partita equilibrata fra giocatori più o meno esperti. "Puntiamo a una nuova categoria di giochi di società," dice Gail Wellington della Commodore, "... dove i giocatori possono giocare insieme e il livello di difficoltà sia adeguato per TUTTI, anche se lo scenario è comune. Si tratta soprattutto di un apparecchio per la gestione domestica delle informazioni e del divertimento."

In pratica, si potrebbe trattare della realizzazione finale del sogno dell'Amiga - pubblicizzato con insistenza sin dall'inizio come una macchina professionale contro tutti gli istinti e i desideri di noi giocatori, il CD-TV potrebbe fare rinascere le febbre del gioco elettronico.

TUTTA LA VERITA' NIENT'ALTRO CHE LA VERITA'

Prezzo: in America dovrebbe essere inferiore ai 1000 dollari, in Italia non si sa ancora.

Data di presentazione europea: Non ancora fissata, ma probabilemente al CES di Londra in settembre.

Data di presentazione italiana: Possibilmente la SMAU. Dovrebbe essere nei negozi per Natale.

Descrizione generale: Un prodotto di elettronica di consumo esteticamente simile a un videoregistratore, inteso per un impiego domestico. Semplice da usare tramite comandi a raggi infrarossi e basato sulla tecnologia Amiga. Consiste di un drive CD-ROM con capo di qualità CD, orologio in tempo reale e comando a distanza. Può essere collegato facilmente a un TV, a un monitor e a un impianto stereo. È rivolto alla intera famiglia o all' appassionato di tecnologie audio.

Scopo: Offrire facile accesso ad un illimitato potenziale informativo, educativo e "ludico" sfruttando le caratteristiche multimediali di grafica e sonoro.

Funzioni principali:

- Riproduzione di software CD-ROM Amiga che può integrare diversi livelli di audio digitale.
- Riproduzione di sonoro di qualità CD con immagini grafiche (CD+G)
- Lettura di compact Disk audio
- Possibilità di espansione ad un computer Amiga
- Uscita MIDI per controllare altri strumenti musicali

Dettagli sulla CPU: Motorola MC68000 con velocità di 7MHz più ulteriori chip dedicati per la gestione dell'interfaccia CD-ROM e dei comandi a distanza.

Memoria: 1Mb RAM, RAM non volatile da 2K per il sistema (orologio, configurazione, ecc.), 512K ROM con le routine di gestione CD audio.

Interfacce interne: Scheda video intelligente (per genlocki opzionali, ecc.) da 15 pin, interfaccia DMA per il collegamento a rete, ecc...

Uscita video: RGB analogica, RGB digitale, video composita, Y-C, R1 modulata, Genlocki opzionali.

Modi grafici:
320x256 a 32 colori non interfacciati
640x256 a 16 colori non interfacciati
320x512 a 32 colori interfacciati
640x512 a 16 colori interfacciati

Display video: da 512 linee, 50Hz, 6 linee, 8 spritz per linea di scansione

Interfaccia: Centronics, RS232, floppy drive esterno, comandi, MIDI out, cuffie stereo, scheda RAM personale per la registrazione di un max di 64K di dati

SPECIFICHE DEL CD-ROM:
Modello Sony/Phlips
Lettura di 153 o 1711KB/sec 12MB/sec in modo burst
Tempo medio di accesso 0.5 sec
Capacità di 550 Mbyte (circa)

Capace di convertire dati audio dei giochi in brani ascoltabili

SCHEDE:
Il CD-TV permette l'impiego di schede personali, che permettono all'utente di registrare i propri punteggi o altra informazione. La scheda può essere usata anche per programmare gli ordini al CD audio (quali brani suonare, ecc.)

COMANDI:
Il CD-TV usa un comando speciale a raggi infrarossi con 101 tasti funzione e uno di shift, che danno in totale 20 opzioni. C'è un comando simile a quello delle console con due tasti di selezione. L'unità permette anche di controllare il CD audio - avanti, indietro, pausa, volume e stop. In caso di disastro, c'è anche una funzione di reset totale. Gli accessori opzionali comprendono:

- Floppy drive esterno
- Trackball
- Scheda RAM/ROM
- Genlock
- Interfaccia per tastiera a raggi infrarossi con il trackball
- Tastiera
- Interfaccia a raggi infrarossi per due giocatori
- Modem

SoftMail

Accessorio
 Accessori per il mouse tel
 Dischetti e vaschette tel
 Espansione RAM AS500 199.000
 512K Clock e calendario
 Intere sound Amiga 500 300.000
 Joy Adv Gravis IBM 99.000
 Joy Maxi Amiga ST 199.000
 Cloche per Flight Simulator & Co
 Joy Quicjoy V 59.000
 Con temporizzatore AF regal
 Joy Quicjoy VI 45.000
Autovire regolabile
 Joy Speeding IBM PC 95.000
 Con scheda a due porte
 Mouse cordless Amiga 250.000
 Mouse optical Amiga 299.000
 Mousebuck 189.000
 Peripherals 3" (100) 75.000
 Peripherals 5" (90) 28.000
 Petaskin AS500 49.000
 Tappetino mouse a 4 colori tel
Libri, hints & lips per tutti i gusti
CBM 128
 (disco, 128k, 80 col.)
 Newsmaker 128 69.000
 Sketchpad 128 69.000
 Spectrini 128 75.000
 Snper disk utilities 75.000
CBM 64/128 (cass)
 Barbarian II * 18.000
 Black tiger * 18.000
 Bomber * 20.000
 Cesto sorpresa 25.000
 Crackdown 18.000
 Defender crown * 12.000
 E-motion 18.000
 Ferrari formula one 18.000
 Finnish Freddy's 18.000
 F Baresi world * 18.000
 Ghostbusters II 18.000
 Heavy metal 18.000
 Intern 3d tennis * 18.000
 Kick off II * tel
 Klax tel
 Moonshadow * 18.000
 Ninja spirit 18.000
 Ninja warriors 18.000
 Operator thunder 18.000
 Piperman * 18.000
 Powerboat 18.000
 P47 Thunderbolt 18.000
 Rainbow island * 18.000
 S.E.U.C.K * 25.000
 Shedow warrior 18.000
 The biz (raccolta) 29.000
 The champ * 18.000
 Turncan 18.000
 Zzap sizzlers 1,5 mg 18.000
 Winners (raccolta) 29.000
 World cup comp * 21.000
 Kick Off Trackball Mgr GL Huz Spt
 World cup 90 * 18.000
 X-out 18.000
 X-15 tel

Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa ma sempre in perfette condizioni. Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente apprezzeremo quando riceveremo un tuo ordine:
 -> Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce è già imballata e pronta a partire.
 -> Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandatori o - in funzione del peso - pacco a germe.
 -> Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

CBM 64/128 (disco)
 Add champ Kinn 59.000
 Add wal of lance 59.000
 Barbarian II * 25.000
 Basketbell 29.000
Data disks tel
 Big bin reader 89.000
Scambio dati con IBM
 Black tiger * 18.000
 Blue angels 39.000
 Cesto sorpresa 25.000
 Chessmaster 2100 29.000
 Defender - crown * 15.000
 Die hard 39.000
 E-motion 18.000
 Epyx 21 35.000
21 giochi sportivi Epyx
 Ferrari formula one 28.000
 Finnish Freddy's 25.000
 F Baresi world * 18.000
 F18 combat pilot * 49.000
GEOS tutta la serie tel
 Heavy metal 18.000
 Hot rod 25.000
 Intern 3d tennis * 21.000
 Intern - laem sports 29.000
5 giochi sportivi
 Iron lord 25.000
 Kick off II * tel
 Klax tel
 Moonshadow * 21.000
 Mystra - tel
 Myth 25.000
 Ninja spirit 25.000
 Ninja warriors 18.000
 Omega 29.000
 Operation Thunder 25.000
 Penzer battles 49.000
 Pascal 39.000
 Pascal super 99.000
 Piperman * 21.000
 Player manager * tel
 Powerboat 29.000
 P47 Thunderbolt 25.000
 Rainbow island * 25.000
 Rainbow warrior 39.000
 Retrograde tel
 S.E.U.C.K * 25.000
Scenery per Flight Sim tel
 Search for Titanic 35.000
 Shedow warrior 25.000
 Sim city 1 49.000
 Hammer boom 25.000
 Space ragnar 29.000
 The champ * 25.000
 The untonchables * 21.000
 Times of lore 25.000
 Tv sports /gottel 39.000
 Vendetta tel
 Wer in south pacific 65.000
 Windwalker 29.000
 Winners (raccolta) 29.000
 World cup comp * 21.000
 Kick Off Trackball Mgr GL Huz Spt
 World cup 90 * 25.000
 Zzap sizzlers 1 (5 mg) 18.000
 X-out 18.000

CBM 64/128 (disco 3"85")
 1581 super utilities 75.000
 Traverso da 1541/71 a 1581
Amiga
 Add champions of Kinn tel
 Add dregons et Herme 69.000
In esclusiva per i clienti SoftMail...
Guerrilla in Bolivia
 Organizzare e vincere una battaglia richiede ottime abilità tattiche e dei 40 virus eolotocero ispirandosi al diari di "Le" Guerrero. **GUERRILLA IN BOLIVIA** propone uno dei cartoni più singolari della storia moderna del Sud America. Il gioco contempla ogni necessità e situazione realisticamente verificabile in guerriglia: le avanzate sequenze d'azione con i piani e le scelte strategiche, e la gestione di un esercito molto particolare tutto alla consegna della capitale boliviana.

Herewith the Clues!
 Tutti gli stoffi dell'investigatore! Scoprite con **HEREWITH THE CLUES!** il più appassionante l'opportunità di risolvere un intricato caso di omicidio subdolemente collegato ad un nucleo di occupanti. Indizi fotografici e prove - senza dettagliatamente digitalizzare - in più tutte le scelte degli indiziati nonché i rapporti della squadra investigativa sono in completamente italiani garantito un vero finale a sorpresa!
... due nuovissimi prodotti sono in arrivo: il nuovo
STAVIANO, ma per saperne di più richiedi il catalogo
Estate 90: 46 pagine di software per tutti i gusti!

Adides champ toothball tel
 All dogs go to heaven 49.000
 Amn alignment system 99.000
Per verificare e drives
 Battle tank barbarose 99.000
 Black tiger * 29.000
 Blue angels 69.000
 Bomber Blob 29.000
 Budhokan 59.000
 Courroom 69.000
 Deluxe Paint III 175.000
 Dragon's lair II 80.000
 512k 5 dischi install HD
 Dragon's breath * 49.000
 Drakkhien * 59.000
 Extend 69.000
 E-motion 25.000
 Femme table V.M.t6 39.000
Data disk tel
 Future wers * 29.000
 F Baresi world cup * 25.000
 F-19 stealth fighter tel
 Geld of the emencas 79.000
 Guerrilla in bolivia * 29.000
 Hammerfest tel
 Herewith the clues! * 29.000
 Hero's quest (1 MB) 59.000
 Hound of shadow 59.000
 Intern 3d tennis * 32.000
 Ivanhoe 49.000
 Jet instrumental trainer 150.000
 K.O.gish manager * 49.000
 K.O.gish match * 49.000
 Kick off II * tel
 Klax 25.000
 Last nmgia II tel
 Lesson salt larry II 69.000
 Logo (imnaggia) tel.
 Main battle tank central 99.000

Kick off II * tel
 Manchester united 49.000
 Midwinter 69.000
 Ninja spirit 49.000
 Piperman * 29.000
 Player manager * 39.000
 Shadow warrior 39.000
 Space ace 80.000
 512k drive doppia faccia
 World cup 90 * tel
 X-out 29.000

Ms-Dos (Disco 5")
 Add champions of Kinn 69.000
 Balance of the planet 79.000
 Basketbell 49.000
Data disks tel
 Battles of Napoleon 79.000
 Bince lee lives 45.000
 Budhokan 59.000
 Dragonstrike 69.000
 Dragon's lair (pac 1ga) 85.000
 Escape from hell 59.000
 Herewith the clues! * 39.000
 Penzel battles 59.000
 Piperman * 29.000
 Prince of Persia tel
 Railroad tycoon 79.000
 Second front 69.000
 Solar system tel.
 Space harrier 29.000
 Their latest honr 49.000
 Virus killer * 29.000
 White deal 89.000
 WWF Wrestling tel
Per le versioni a 3' telelone

Alari ST
 Adides champ toothball tel.
 Black tiger 29.000
 Dragon's lair 80.000
 Dragon's breath * 49.000
 Fire brigade 49.000
 Future wars * 29.000
 F29 retaliator * 49.000
 Herewith the clues! 39.000
 Intern 3d tennis * 32.000
Ms-Dos (Disco 3"85")
 Add champions of Kinn 69.000
 Dragon wars 69.000
 Dragon master tel
 Sim city terrain ed tel
 Tank 69.000
 Tv sports toothball - 59.000
 Ultima VI 59.000
 World cup 90 * 29.000

Amstrad, Apple, Spectrum, tel... * per le altre novità

Buono d'ordine da inviare a:
 Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 18, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74 Fax (031) 30.02.14
SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Comput	Ptezzo

K Spese di spedizione Lit. **6.000**
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT.

Si, desidero ricevere gratuitamente il catalogo videocassetta VHS
 Pagnerò al postino m contrassegno

Addebitate l'importo sulla mia:
 Numero _____ scad _____

Cognome e nome _____ Nr _____

Indirizzo _____ Nr _____
 CAP _____ Città _____ Pv _____ Tel. _____

FIRMA (Se minorenni quella di un genitore)
 Verranno evasi SOLO gli ordini firmati



Europa Elettrica

SPECIALE



La signora Osidon, coordinatrice dell'lo sviluppo alla Coktel Vision è sola una delle molte persone con cui abbiamo parlato durante la nostra visita in Francia. (vedi alle pag 20-21).

Bonjour, Buenos Dias, Guten Tag e Hello! Benvenuti al numero europeo di K. Nel 1992 la Comunità Europea sarà particolarmente di moda, ed offrirà interessanti possibilità per il futuro del divertimento elettronico europeo. Abbiamo pensato che fosse il momento giusto per investigare gli ultimi sviluppi in campo hardware e software del vecchio continente.

La nostra opinione è che l'Europa continuerà ad assumere sempre maggiore importanza come fonte di sviluppi rivoluzionari nel settore dei programmi e delle macchine. A partire da questo numero cercheremo di tenere informati regolarmente i nostri lettori sulle più recenti tendenze del divertimento elettronico sia europeo che americano e nipponiche.

Tanto per cominciare, nelle prossime pagine abbiamo stampato una cartina europea tutta particolare, che non mancherà di sorprendere anche chi pensa di conoscere tutto del mondo dei videogiochi.

Un nostro inviato in Olanda è andato a raccogliere le ultime notizie sullo sviluppo dei CD-I alla Philips, raccontandoci anche la storia di uno dei produttori di materiale elettronico più importanti d'Europa.

Un altro, indossato il suo basco preferito e dopo un corso accelerato di *nouvelle cuisine*, è partito per fraternizzare con i Galli e scoprire che cosa sta bollendo nella pentola del software francese. La Coktel Vision rivela i suoi piani per sfruttare al meglio le tecnologie più rivoluzionarie, aggiornandoci inoltre sui continui sviluppi della versione su CD-I di European Space Shuttle.

La Ubi Soft, società produttrice di *Iron Lord* e *Pio Tennis Toui*, ci racconta ciò di cui si sta occupando e fornisce una veloce anteprima della nuova meraviglia grafica B.A.T.

Rick Haynes di ACE, invece, è andato a Madrid a visitare la Dynamic e noi ci siamo subito assicurati



Una immagine di B.A.T., la straordinaria avventura grafica della francese Ubi Soft. Ulteriori foto e notizie a partire da pag. 23.



Una immagine di B.A.T., la straordinaria avventura grafica della francese Ubi Soft. Ulteriori foto e notizie a partire da pag. 23.



Questa signora aggeglia è uno dei numerosi oggetti interattivi in esposizione alla Città della Scienza, a pochi chilometri da Parigi e a pag. 28.



La Philips oltre a produrre un sacco di meraviglie elettroniche è anche in testa alla corsa per il CD-I. Abbiamo visitato la sede olandese... a pag. 17

l'esclusiva per completare questo "rapporto dall'Europa".

Fra un'intervista e l'altra abbiamo trovato il tempo di visitare la strabiliante Città della Scienza in periferia di Parigi, un museo dove si può giocare con robot agli ordini di metri: il reportage si trova a pagina 28.

Infine, in un impeto di furia i nostri redattori si sono recati anche in tutte le software house italiane, per scoprire che cosa ci riserva il futuro dell'invito al divertimento elettronico nazionale.

CAMBRIDGE

Sedo di alcuni nomi storici nelle storie degli home computer. Qui Clive Sinclair o il suo gruppo alla Sinclair Research hanno progettato lo ZX80, lo ZX81, lo Spectrum e il QL. Nel frattempo Chris Curry a Norman Mausor della Acorn presentavano l'Atom e tutta la gamma dei computer BBC. Quando Clive Sinclair e il suo archinemico Chris Curry si incontrarono al famoso pub locale 'Beaton of Beel', ci fu uno scontro di carvalli che si trasformò in imbarazzante scazzollata, ripresa ampiamente dalla stampa. Nel corso degli anni a Cambridge si potevano trovare anche la Jupiter Cantab, lo studentesco gruppo saporitosi della Sinclair Research, la Flare, le Compulers, la Pelon, l'autore di Elio e Zorch David Braben e la nuova ecclesia del gruppo Sincler, la Cambridge Computer.

DUBLINO

Nella bella Dublino, dove la ragazze sono tanto carine, si trova la Sullivan-Bluth.

Qui sono stati prodotti alcuni dei migliori film d'animazione degli ultimi anni, oltre che i primi videogiochi al laser: Dragon's Lair e Space Ace.

LONDRA

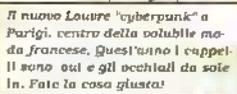
L'elenco di tutta la casa di software con sede nella piovosa capitale britannica occuperebbe quasi tutta la pagina. Limitiamoci a dire che qui si trova anche la casa di ACE, equivalente inglese di K.

PARIGI

La romantica città temesa per monumenti quali la Torre Eiffel, l'Arco di Trionfo e Notre Dame è anche sede della UBI Soft. La società, che in passato ha pubblicato titoli come Puffy's Saga, Zombi, Pro Tennis Tour e Iron Lord, sino a poco tempo fa occupava un esalito nel mezzodimo della campagna francese. Le bollette del riscaldamento audiovisivo erano eccessive, così gli uffici sono stati spostati in città. Attualmente qui si sta producendo una avventura dinamica intitolata B.A.T.

A Parigi c'è anche la Cokil al Vislon, un interessante gruppo di sviluppatori che ha creato cosa come European Specs Shuttle e Paris-Dakar. Al momento si anno s'indiano il CD-I o gli altri possibili media degli anni '90.

Nella periferia parigina c'è la Città della Scienza, un museo futuribile nel quale sono presentate le tecnologie presenti e future. Vi si possono trovare planetari a giganteschi modelli del virus della rabbia, oltre che alcune simpatiche innovazioni nel campo del computer come gli schermi sensibili al lallo.



Il nuovo Louvre "cyberpunk" a Parigi, centro della solubile moda francese. Quest'anno i cappelli sono così e gli occhiali da sole in. Fate la cosa giusta!



I francesi hanno dei gusti particolari anche in cucina - non per niente sono amanti di lumache e zuppe di rana, che annaffiano con generose sorsate di Calvados. Nella foto, Inver, c'è un luogo per gli amanti dei cavalli - ma non aspettatevi stazzi o mangiatoie. Qui si vendono solo bistecche equine!



I francesi amano la musica. Dovunque si vada, si incontrano gruppi come questo (che comunque abbondano anche in Italia).



OCEANUS HI PANICUS.



NEWLINE SOFTWARE
 La Newline ha avuto grande importanza nel trascinare le Norveglie negli anni '90. La giovane società ha già prodotto diversi titoli interessanti per i 16-bit, anche se generalmente non molto originali.

LA GRANDE COMMODORE
 Qualche anno fa le Commodore è riuscite a conquistarsi il mercato domestico danese, che non ha mai abbandonato. Questa nazione registra la maggior penetrazione di macchine Commodore dell'intero pianeta. Persino chi compra un PC preferisce acquistare un compatibile Commodore piuttosto che una macchina IBM. Come ci si può aspettare da un paese tanto liberale, si può acquistare sottobanco del software piuttosto "particolare".

TNALION
 Un giovane gruppo di programmatori tedeschi con sede a Gütersloh. Fra lo ultime uscite di questa software house ci sono Chambers of Shaolin, Sevan Galea e Jambala, Leavin' Tears e Atomix. Tra poco dovrebbe uscire un velocissimo gioco indimenticabile a vittorie piene, No Second Prize, a l'incredibile GdR Dragonflight.

UNIVERSE EUROPA
 MARITIME EIUSQUE
 NAVIGATIONIS DE
 SCRIPTIO.
 Generale Pafcarte vā E
 repa se verre die Zeecu
 ten ende navigaten stre
 kē: syn ge practickert dat
 Lucas Janb' Wagenac
 van Enckhuysen
 et et privilegie to
 30. Jaren.

ROMANTIC ROBOT
 Nella labirintica strada di Francforte sono nascosti gli uffici di una delle più famose società produttrici di parafariche ad ospensoni. La Romantlic Robot deve il suo successo soprattutto alla controversa serie della periferica Mullifac. Questo interscambio permettono di bloccare e duplicare un programma esaminando a modificandone il codice, aprendo la strada alla moda del trainer e lavorando i pirati.

COLONIA
 Wolen

RAINBOW ARTS
 A Düsseldorf si trova la più famosa, prolifica e discussa casa di software della Germania. Gli ultimi giochi hanno riscosso un successo veramente inaspettato. Reck 'n' Roll e Conquaror sono solo due esempi tra i tanti. Il bellissimo Turrican è una delle ultime pubblicazioni: in futuro anche queste grappe si occuperà di CGI e altri media futuribili.

STARBYTE SOFTWARE
 A Bochum c'è la sede di uno delle più produttive software house tedesche. Le pubblicazioni più recenti comprendono Table Tennis, Rings of Metal e Clown-O-Mania.

LINEL
 L'unica software house svizzera (con sede ad Appenzell) ad avere avuto un impatto sul mercato europeo. I primi giochi della Linel erano famosi per la grafica molto preziosa combinata con elementi tipicamente da adventure.

LORICIEL
 Rintanata nella cittadina di Neuilly-Malmaison c'è la terza casa di software francese in ordine di importanza. Con l'aiuto delle US Gold la Loriciel sta attualmente rinforzando la propria posizione sul mercato europeo con giochi come Sharan M4.

LIONE
 Questa famosa città francese, edegliata sull'acquedotto famoso Rodano, è il posto in cui si può trovare la ancor più famosa Infogrames. La società ha prodotto software molto differenziato, da Quest for the Time Bird a Kult a Purple Saturn Day.

VARESE
 La Idea, piccola ma brillante software house italiana, si trova qui.

BOLOGNA
 Nella città famosa per la Tre T, si trovano la sedi di due case di software italiane: Simulando e Ganes.



★ LA RIVENDICAZIONE DEL MARE ★

MILANO
 Cosa dire di questa meravigliosa metropoli, di questa "capitale del villaggio globale" così ricca di opere d'arte, industrie a gamba crociata? Forse che a la sede delle Redazioni di K...

GRANDE SALA DEI

VIDEOGIOCHI

RASSEGNA DI VIDEOGIOCHI



24° salone internazionale
della musica e high fidelity
international video
and consumer electronics show

VIENI
A GIOCARE
CON NOI

20 • 24 SETTEMBRE 1990
Fiera Milano - Padiglione 7/II

Ingresso: P.ta Carlo Magno — Aperto al pubblico: 20-21-22-23 settembre
Orario: 9.00 • 18.00 — Giornata professionale: lunedì 24 settembre (senza ammissione del pubblico)



CD-IMPRESARI

Perché mai la Philips, la seconda produttrice di elettronica di consumo nel mondo, dovrebbe essere interessata al divertimento interattivo? Semplice, perché la Philips crede che il Compact Disc Interactive (CD-I) sia destinato a diventare la migliore fonte di intrattenimento degli anni '90. Del resto, chi mai potrebbe dubitare delle potenzialità del CD-I, macchina che ha alle spalle oltre all'esperienza della Philips quella della giapponese Sony?

Fondata nel 1891 da Gerard Philips (allora dava lavoro a 75000 operai occupati nella produzione di lampade ad incandescenza), la Philips oggi impiega circa 300000 persone in più di 60 paesi, il gruppo è il più grande produttore di televisori, l'inventore del compact disc e dell'audio cassetta, un pioniere nella videoregistrazione e il leader incontrastato nello sviluppo di tecnologie merenti la televisione ad alta definizione (HDTV) e il Compact Disc Interactive (CD-I). Nei suoi uffici a Eindhoven in Olanda, la Philips Consumer Electronics Division conta 60000 impiegati con numerose fabbriche in Belgio, Francia, Italia, Austria, Germania, Stati Uniti, Giappone, Singapore, Taiwan, Hong Kong e Brasile. I primi prodotti commercializzati riguardarono l'elettronica di consumo furono delle radio a pile nel lontano 1927. Molto tempo è passato, e oggi la Philips punta gli occhi sul mercato del divertimento interattivo.

NUOVE CONCEZIONI

Il mondo dell'editoria fece un grande passo in avanti nel 1456 quando Gutenberg, con l'invenzione dei caratteri mobili, stampò le sue bibbie. Ma oggi si sta preparando ad un nuovo e importante sviluppo: l'editoria elettronica," dice Gaston Bashaens, direttore della Philips Interactive Media Systems (IMS).

Il compact disc audio ha avuto tanto successo perché a stato uno standard mondiale sia dal punto di vista hardware che software, perché ha aggiunto prestazioni ragguardevoli impiantando di casa nostra e perché dispone di un vasto e interessante catalogo di titoli. Il CD-I è un sistema multimediale comprendente una parte audio di alta qualità (per narrazioni, musica ed effetti speciali) e una video in grado di produrre immagini fisse, di grafica, animazione, testo, dati e immagini video in movimento a pieno schermo. Il tutto è interlacciato digitalmente in modo da ottenere la flessibilità richiesta.

Il CD-I è un modo nuovo di interagire con il televisore in salotto per ottenere un divertimento interattivo. Nel mercato di consumo, tutta ruota attorno al televisore. L'accesso al sistema deve essere semplice e funzionale.

La Philips e la Sony non sono le sole industrie ad aver raggiunto queste conclusioni. I maggiori costruttori giapponesi - tra cui Panasonic, Technics, Sharp, Yamaha, Sanyo e Fujitsu - stanno infatti sviluppando tecnologie CD-I.

La Philips, il gigante olandese d'elettronica, rivoluziona il futuro del divertimento interattivo. K cerca di scoprire in che modo.

La Philips e la Renault hanno sviluppato congiuntamente quattro dischi per CD-I da usare nell'ambito del programma di addestramento della Renault.

NUOVE SFIDE

Il CD-I combina in forma digitale audio, video, testo, grafica e dati su un unico disco ottico da 12 centimetri di diametro. Le specifiche tecniche delle macchine consentono di fornire diverse risoluzioni video, fino ad arrivare all'alta risoluzione, e diversi livelli di audio fino al CD-Audio. Tutte queste diverse fonti di informazione possono essere usate interattivamente e simultaneamente.

Sebbene i sistemi audio, video e testuali siano abbastanza facili da gestire separatamente, la cosa si complica quando vengono utilizzati insieme e interattivamente. Lo sviluppo di un sistema adatto può dimostrarsi difficile e costoso, ma fortunatamente questi non sono problemi insormontabili. Il CD-I è il prodotto di tecnologie diverse quali la classica tecnologia audio-visiva e quella della programmazione in tempo reale, quella dei video giochi e del software per home computer, per citarci.

Sarebbe molto sciocco per la Philips aspettare che altre case producano software per CD-I, perciò ha già fondato l'American Interactive Media (AIM) negli Stati Uniti per produrre titoli originali e ha già pronto diversi progetti di sviluppo in Inghilterra, Francia, Germania e Italia. In Inghilterra, ad

"Il CD-I sarà il mezzo di divertimento, educazione e informazione degli anni '90".

Gaston Bastiaens,
Direttore della Philips IMS.



NON SOLO SPETTATORI

La AIM sta producendo una biografia di Frank Sinatra su CD-I basata sul famoso libro di Nancy Sinatra con uno sguardo personale all'uomo, alla sua famiglia, ai suoi film e alla sua carriera musicale. Nancy Sinatra rivela opinioni personali sul padre e mostra fotografie inedite appartenenti alla collezione privata di famiglia. Il programma che si chiama *Frank Sinatra: My Father* contiene una sezione speciale che mata *Frankly Speaking* dove si può interagire con "la Voce" ricevendo risposte a domande specifiche. L'altissima fedeltà delle registrazioni su compact disc migliora le registrazioni di Sinatra insieme alla narrazione degli avvenimenti che hanno caratterizzato la sua vita. Viene anche fornita una discografia completa (tutti gli album di Sinatra), una lista di tutti i ruoli che ha interpretato nei film e un elenco completo delle apparizioni radiofoniche e televisive. Vi è anche una sezione che prova la conoscenza dei fans del grande cantante.

esempio, la Philips IMS ha già avviato uno studio di progettazione software per CD-I nel Surrey a cui lavorano più di 70 persone. Julie Davies, manager del settore commerciale, spiega: "Abbiamo imparato che l'unico modo per promuovere l'hardware e rendere disponibile molto software. Al nostro lancio del CD-I sul mercato deve corrispondere una edegualata disponibilità di titoli. Produrremo il software in un nostro studio (dotato di materiale di produzione audio e video, di personale specializzato, ecc.) capace di metterle insieme un prodotto finito. Abbiamo anche intenzione di commissionare dei titoli a società esterne. Insegneremo al personale come si progetta un prodotto per CD-I".

La Philips calcola di vendere circa 500 CD-I Authoring (i sistemi per la produzione di software per CD-I, il cui prezzo va da circa 10 milioni per un kit di base fino a 100 di uno studio in larga scala) nei prossimi tre anni a industrie di elettronica, studi editoriali, software house e case di produzione.

Le Philips ha inoltre piena fiducia nella propria società di sviluppo in America: "La AIM (una società derivata dalla Philips-Polygram) è una pioniera dei sistemi interattivi, capace di creare una vasta gamma di titoli che comprendono giochi, intrattenimento musicale, programmi educativi e sport" conferma Bastiaens.

La AIM ha attualmente in produzione 25 programmi. In mezzo a titoli interessanti (??) come *Gardening* (giardinaggio) e *Stamps* (francobolli) si trovano cose curiose quali *Sexual Universe* (ehmm...) e *World of Gambling* (il mondo dell'azzardo).

"Sexual Sphere" prodotto dalla Vortex Interactive è una delicata esplorazione delle sessualità umana. Il tono peccol

VEDERE PER CREDERE

Al Computer Entertainment Show (il nuovo nome del PCW Show) di Londra, dal 13 al 16 settembre, verrà mostrato in azione il CD-I. Il CES (dove l'ho già sentito, ndr) si terrà nello stesso posto del PCW Show, a Earl Court

DOV'È IL TRUCCO ?

Sebbene il CD-I arricchirà il panorama del divertimento elettronico avanzato, il suo successo non è affatto assicurato malgrado l'appoggio di prestigiose industrie quali la Philips e la Sony. Basta ricordare ad esempio il Videopac, la risposta della Philips al diffusissimo Atari VCS dei primi anni '80. E che dire dell'MSX, lo standard mondiale giapponese per i microcomputer? Entrambi questi prodotti risultarono dei veri e propri fiaschi sul mercato mondiale, nonostante fossero usciti proprio dalla Philips. Dopolutto, nessuno è completamente infallibile. Anche i CD-I potrebbero scendere la stessa ripida china che porta all'oblio? Naturalmente solo il tempo e il pubblico potranno rispondere a questa domanda, ma noi speriamo che il CD-I abbia successo. Comunque state tranquilli: K sarà il primo a informarvi di tutti i futuri sviluppi del CD-I.

La sede centrale della Philips a Eindhoven.



delicata esplorazione della sessualità umana. Il tono pacato e le immagini 'new age' sono mescolate a fotografie digitali e sonoro hi-fi. Mentre *Caesars World of Gambling* porta le sale da gioco del Nevada - complete di roulette, tavoli da blackjack e slot machine - direttamente nel vostro salotto senza però correre il rischio di finire in miseria.

Produttori: quell Rend-McNelly & Company, Time Life Books, Children's Television Workshop (quell di Sesame Apriti), ABC, Peiker Brothers, Kinder Care, The Sporting News, Hanna-Barber e Brilliance Software sono tutti coinvolti in progetti per CD-I. Tra i primi prodotti disponibili figurano alcuni programmi educativi per imparare a leggere e contare (con i personaggi di Sesame Apriti), una edizione della Bibbia per ragazzi, un libro da colorare (?), un atlante degli Stati Uniti di Rend-McNelly e alcuni giochi (quell *Seigon Chess*, *Titan*, *Uninvited*, *Dark Castle* e *Deja Vu*).

Il CD-I potrà offrire programmi anche agli ementi del golf: "Golf", una produzione della Ultimate Athlete in associazione con le ABC Wide World, simula le diciotto buche più impegnative del percorso di Palm Springs. Si possono selezionare la buca e la mezza, la direzione e l'angolo di tiro e la velocità. Le condizioni del tempo cambiano casualmente da buca a buca. Dopo il tiro, si può vedere immediatamente il risultato (o la conseguenza) del colpo mostrato con grafica molto realistica che simula lo scorrere del paesaggio. Un noto presentatore della ABC descrive lo svolgersi del gioco e un caddy aggiunge dei commenti da due soldi.

NUOVE FRONTIERE

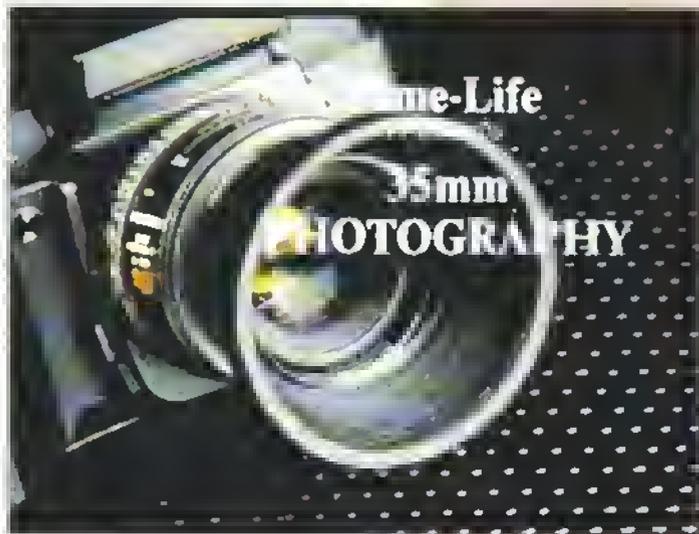
Le invenzioni più importanti furono pensate per tutt'altro scopo di quello cui vennero destinate in seguito. Edison, per

DIVERTIMENTO E DIDATTICA



▲ Music Juke Box

"Il CD-I regala una nuova dimensione alla musica classica e alle vecchie canzoni degli anni '50 e '60 con *Music Juke Box*, sviluppato dalla Interactive Production Associates. Un juke box ad alta fedeltà capace di mostrare immagini di forte impatto emotivo mentre riproduce pezzi di Beethoven, Bach, Vivaldi e Rimsky-Korsakov. Oppure si possono riscoprire artisti come i Platters e The Diamonds, le loro carriere e le posizioni in classifica delle loro canzoni".



▲ Tell Me Why

"Cos'è un barometro?" Con questa conversazione per CD-I della famosa serie di libri per bambini (non tanto famosa, qui da noi, ndr) i ragazzi non solo imparano cos'è un oggetto e come funziona, ma possono vederlo e capire la relazione tra pressione atmosferica e condizioni meteorologiche. I primi due titoli della serie *Tell Me Why* sviluppati per CD-I della Interactive Production Associates incoraggiano i bambini a esplorare cinque grandi oggetti della curiosità infantile: il mondo che ci circonda, l'origine delle cose, il corpo umano, come sono fatti e come funzionano gli oggetti e le creature.



▲ Time-Life Photography

"Pubblicato dalla Compact Publishing, questo titolo per CD-I guida sia il fotografo principiante che l'esperto reporter attraverso il meraviglioso mondo della fotografia. Diviso in due sezioni principali, "Macchine fotografiche" e "Saggi di fotografia", questo prodotto è una narrazione interattiva che si sofferma sulla storia del giornalismo fotografico e sull'uso della fotocamera.

esempio, pensò il suo fonografo principalmente come un apparecchio legale per raccogliere le ultime volontà delle persone morenti, mentre Bell sviluppò il telefono con in mente la produzione di un sistema d'allarme. Il CD-I si è dimostrato un potente mezzo didattico. Le divisioni tre educazione e divertimento potrebbe scomparire.

L'uso del CD-I non è ristretto all'educazione o al divertimento, ma offre molte possibilità in vari settori tra cui il turismo, quello immobiliare e militare con una moltitudine di applicazioni: addestramento, punti di vendita e di informazione. Le Peugeot introduce sul mercato la '605' con l'aiuto del CD-I, e il ministero del commercio e dell'industria giapponese ha deciso che il CD-I sarà usato come strumento di informazione in una delle più grandi esposizioni floreali giapponesi.

La Philips sta già pensando alla seconda generazione dei CD-I e a un possibile utilizzo con la televisione ed alte definizione. Le tecniche di codifica digitale danno al CD-I le

"È nostra intenzione fare del CD-I uno dei più popolari e diffusi prodotti di consumo".

Julie Davies, direttrice del settore commerciale.

capacità di prepararsi e gli sviluppi dei sistemi video.

Il futuro si presenta roseo per la quasi centennale industria olandese e per il suo giocattolo ad alto contenuto tecnologico: il CD-I verrà lanciato negli Stati Uniti verso la metà dell'anno prossimo, mentre in Europa potrebbe vedere la luce per il Natale del '91. La Philips pensa che al momento del lancio saranno disponibili circa 100 titoli con un costo intorno alle 50-70000 lire. Il lettore dovrebbe costare inizialmente circa un milione e mezzo, ma questi prezzi diminuiranno sicuramente se la macchina avrà successo e le vendite aumenteranno. Fra poco la televisione avrà una mente propria: la vostra!

ED PAL permette di lavorare su diversi standard grafici simultaneamente - nel pannello di sinistra c'è il display DGA con, al centro, un riquadro che mostra la stessa immagine in VGA.



La Coktel Vision è una delle poche case di software europee che si sta realmente dando da fare nel mercato dei giochi su CD. E ha tutti i mezzi per farlo, come abbiamo scoperto visitando il loro quartier generale in Francia.

Coktel visioni

La Coktel Vision non è una tipica società di software europea. Quale altra piccola società come questa sta tramando per diventare una forza mondiale nel mercato del CD? entro cinque anni? Solo le grandi e agguerrite multinazionali americane come la AIM o la Electronic Arts possono permettersi il lusso di una simile strategia, giusto?

Ehm... beh, forse non è proprio così! Quando siamo entrati nei lussuosi uffici della Coktel a Meudon-les-Bois, poco fuori Parigi, e un gentile Roland Oskiam ha iniziato a raccontarci fiabe sul luminoso futuro ludico del CD, pensavamo che ci stesse prendendo in giro. Dopotutto, si parla di costi intanto al miliardo di lire anche per lo sviluppo del più semplice dei prodotti CD, come possono esserci persone che pensano di potersi battere con i "giganti" e vincere? Eppure, terminata l'intervista, ci siamo convinti che questo è possibile. Cosa diavolo sta succedendo?

Primo: l'argomento basilare. "Il CD diventerà la più importante macchina-giochi del nostro mercato", ci dice Roland, "anche l'Amiga con CD-ROM non ha una pari importanza, per quanto ci riguarda, anche se il lavoro che stiamo facendo ora sul CD-ROM è propedeutico al CD-I. Abbiamo già una certa familiarità con le specifiche del CD-I, e non ci è difficile lavorare su uno standard che in futuro si svilupperà in qualcosa di diverso".

Ma da dove viene il denaro necessario per questi progetti? "Produciamo sette od otto giochi all'anno, e sebbene in Gran Bretagna non vengano nominati spesso, vendono bene in Francia, Spagna e Italia - specialmente i titoli didattici. Uno dei nostri giochi didattici, *Ballade au Pays du Big Ben*, ha venduto oltre 35000 copie nella sola Francia. Sta-

mo investendo molto denaro nella nuova tecnologia per i prossimi due o tre anni. Il nostro reale obiettivo è di creare giochi sofisticati e prodotti didattici per il mercato delle nuove tecnologie.

"Ma non siete in anticipo di due anni?" gli chiediamo. "Nient'affatto" risponde confidenzialmente Roland. "Dovreste sapere che in Italia si vendono già le enciclopedie porta a porta, no?"

"Beh, sì," abbiamo risposto, "non capita in tutto il mondo?"

"Sì," dice Roland, "ma io mi riferisco alle enciclopedie su CD-ROM! Ne hanno già vendute 12.000! C'è gente che spende milioni per il computer e un disco aggiornato annualmente - e nella catena francese General si possono trovare le periferiche CD per meno di un milione di lire. La Inelec (uno dei più grossi distributori francesi) ha già creato un reparto speciale per la vendita di materiale CD-ROM. Forse non è poi tanto presto!"

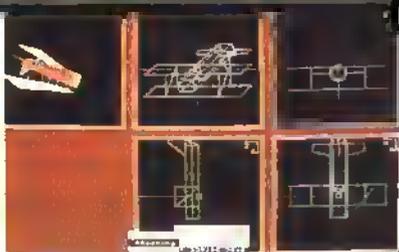
"Società come la Ocean pensano di potersi rilassare e aspettare finché non ci sia un mercato CD per poi gettarsi dentro e vendere i giochi. Sono pazzi! Quando ci sarà un mercato, i "giganti" come la Hachette - un giro d'affari di miliardi l'anno - ci si butteranno a pesce scavalcando tutte le società come la Ocean che non avranno né i soldi né l'esperienza. Per lo meno noi avremo la competenza, di cui avranno bisogno, e ci dovranno pagare!" Il team di K cominciava a sentirsi un po' confuso. Ma avevamo ancora un asso nella manica "OK", abbiamo detto, "Ci mostri tutta questa esperienza, Mr. Oskiam? E lei l'ha fatto..."

LA 'BOMBA' LOMM

Il grande problema dell'immagazzinamento dei dati su CD è



Gli uffici della Coktel sono a Meudon les Bois, a circa mezz'ora di metro dal centro di Parigi.



Una degli strumenti interni della Coktel per l'animazione: questo permette di costruire e animare in tempo reale i complessi modelli stilizzati. In più, una grande memoria di massa permette alla Coktel di inserire nel programma più immagini animate di quante siano possibili usando altre tecniche.



Il team di grafici della Coktel al lavoro a Meudon. La comunicazione con gli altri programmatori di Bordeaux non sarà un problema: la SP francese sta introducendo un sistema che permetterà di trasmettere 64K al secondo lungo le linee telefoniche.

anche il suo grande vantaggio: può tenere una grande quantità di dati. Se in genere ci vogliono tre mesi per creare 50 schermate di buona grafica, quanto ci vorrà per crearne oltre 72000? Molti pensano che la risposta sia usare le pellicole dei film esistenti, ma come Roland puntualizza, questa tecnica non è di alcuna utilità reale.

"Un'ora di film non dà un'esperienza interattiva, e l'elemento in gioco", ci spiega, "quello che occorre è un display interattivo in tempo reale e schermo pregenerato per l'animazione." Per affrontare il problema, la Coktel ha creato due team di sviluppo: una sezione per la grafica a Parigi e una sezione di programmazione sistemi a Bordeaux. "Quando è possibile," continua Roland, "tentiamo di produrre da noi le nibity, e ci riusciamo bene."

La più importante di questa si chiama LOMM, ed è un sistema di gestione multimediale che fa fronte con grande capacità al trattamento della grafica e del sonoro, oltre che dell'interazione. LOMM viene integrato dall'ED-PAL, un ingegnoso strumento di elaborazione grafica che permette di sviluppare immagini simultaneamente su differenti sistemi.

Per finire c'è Sequencer MDO, un potente programma di animazione che ha prodotto la migliore sequenza grafica di un essere umano in corsa vista sino ad oggi in un gioco. Infine, ci sono due sistemi per l'animazione in 3D: il DGS, che è usato per applicazioni complesse in cui servono fotogrammi precalcolati - e il 3D MDO Animator per il tempo reale.

Per usare tutto ciò, la Coktel ha un computer per elaborazione grafica, Geiris, che manipola immagini con un'impressionante definizione di 4000x4000 pixel e controlla le ombre generate dalle sorgenti di luce, la trama dei materiali, il variare del punto di vista e le riduzioni in scala. Questo sistema può calcolare immagini complesse immagazzinandole su disco, e può essere quindi usato per creare sequenze animate da registrare su CD. Proprio quello che ci vuole per questi dischi affamati di dati, no?

IL SIMULATORE SPAZIALE CD-I

European Space Simulator della Coktel Vision è stato lanciato sul mercato qualche mese fa (la recensione è su K17) ma la società sta preparando qualcosa di speciale:



Roland Oskam ama certamente il suo lavoro d'altra parte, chi non lo amerebbe se avesse inteso questi mega equipaggiamenti con cui trastullarsi?

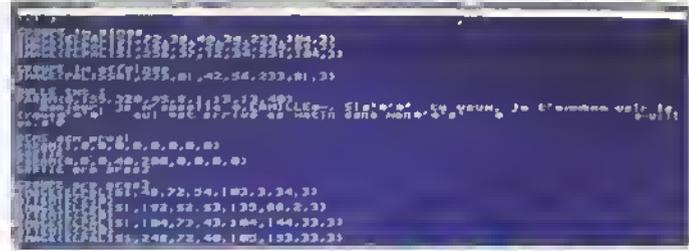


Peccato che non possiamo vederla muovere! Questa utility di animazione dà la migliore resa di figura animata che mai si sia vista. Correre, saltare, nuotare, scendere su scale a pioli, prendere oggetti, si arrampica su funi, si inghiocchia, cade e rizza in uno spazio RAM minimo, così si possono vedere tutte queste azioni in un gioco. La figura del gioco, naturalmente, sarà interamente vestita e il sistema fa fronte anche a questo.



In caso vi fosse qualche dubbio sulla potenza grafica dei Geiris, questa immagine (presa dal programma Paris Dakar) è stata ottenuta usando questo sistema. 4000x4000 pixel e un potenziale di colori virtualmente illimitato...

▼ Questi a utility ci ha davvero impressionato: il codice in assembly del programma è nella finestra superiore e il gioco gira in miniatura, nella parte inferiore. Si può modificare la grafica in qualsiasi modo si voglia e il programma automaticamente inserisce i nuovi dati. Il ricompila e li fa girare: tutto in un momento, che pacchia!



la versione su CD-I.

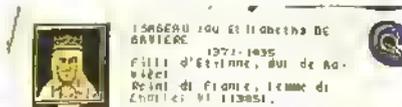
La Coktel ha più che un interesse transitorio nella tecnologia spaziale, perché Roland Oskam era abituato a lavorare per la MATRA e ha rapporti personali con l'ESA (Agenzia Spaziale Europea), che si è rivelata una vantaggiosa fonte di dati autentici e idee creative per il gioco spaziale della Coktel.

Se non avete giocato a ESS, potete immaginarvi un gioco di gestione delle risorse nel quale si possono costruire stazioni e stazioni spaziali, lanciarle e mantenerle, creando così una flotta orbitante di mezzi ad alta tecnologia.

La versione su CD-I attingerà molto dall'archivio di pellicole dell'ESA e farà buon uso delle registrazioni sonore originali. Questo è un esempio perfetto di un progetto che lavora ragionevolmente bene su computer ma che decolla letteralmente quando viene fatto girare su un impianto CD.

"Per quanto concerne lo standard dell'hardware del CD-I," dice Roland, "naturalmente può essere migliorato. Nessuno sviluppatore è mai contento di uno standard. Comunque nel CD-I abbiamo quello che ci necessita per creare un mercato di massa - ed è ciò che importa. In questo mercato appariranno nuovi tipi di intrattenimento, e non prodotti come European Space Simulator può unire i due principi di forza della Coktel: la giocabilità e la didattica."

Vi daremo maggiori informazioni di giochi su CD-I della Coktel man mano che procederà lo sviluppo. Una cosa è certa, con lo sviluppo della grafica da 4000x4000 pixel, il sonoro dello spazio esplodendo su CD e l'ESA a disposizione, credo che vedremo giochi più che discreti!



- Etti lut la maitre d'hotel de Louis d'Orléans, avec qui on lui attribue parfois la paternité de Charles VII (ou fils de Louis) et le fils de Jean d'Orléans. Etti dit que lui et son d'Anjou et Etti fut le grand homme héritier du royaume de France (Louis de France, 1420).

Molti dei progetti didattici della Coktel usano ipertesti in questa si possono ottenere informazioni ulteriori "cliccando" sulle parti in rosso del testo.

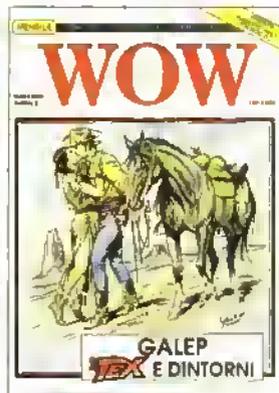
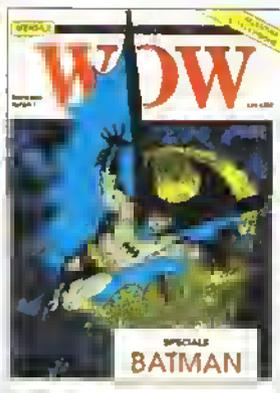


Nuove serie n.0
**SPECIALE
DYLAN DOG**
Il più popolare fumetto italiano dell'orrore.
STAR TREK,
inserto guida. Tutti i film, i telefilm, i personaggi, ecc.

WOW!

FUMETTO • FANTASCIENZA • CINEMA • TELEVISIONE
mensile, 4.000 lire

Nuova serie n.1
**SPECIALE
BATMAN**
Origini e storia, personaggi e curiosità su cinquant'anni di successi del Cavaliere oscuro. Guida ai film e ai serial televisivi.



Nuova serie n.2
**SPECIALE
GALEP**
Il disegnatore padre di **Tex** ripercorre le tappe di oltre cinquant'anni nel regno del fumetto. **Fumetto western made in Italy**: primo inserto (di 4) per ricordare centinaia di autori e personaggi italiani del genere western



Nuova serie n.3
**SPECIALE
ORRORE**
Servizi su Freddy Krueger, Stephen King, Clive Barker, ecc.
Un racconto d'orrore di Walter Scott illustrato da Festino. Reportage da Cuba; il fumetto dell'America latina a congresso.

... e inoltre:
giochi di ruolo e video games, l'Enciclopedia di Star Trek (a puntate), articoli sui "manga" (i fumetti giapponesi), cronache, servizi e anteprime su autori e serie di nuova produzione, comics news, il calendario delle mostre e delle manifestazioni, ecc.

WOW

Direttore Luigi F. Bona

Redazione: via Pantilo Castaldi 21, 20124 Milano
Distribuzione: La Borsa del Fumetto/Libreria dell'Immagine
via Lecco 16, 20124 Milano, tel. 02-2951.3883.

LA BORSA DEL FUMETTO

libreria dell'immagine

la più fornita e aggiornata: libri e riviste italiani ed esteri di FUMETTI
• CINEMA • ILLUSTRAZIONE • GRAFICA • MUSICA • COLLEZIONISMO • EROTICA •
FANTASCIENZA • HORROR ...
... E FIGURINE • CARTOLINE • POSTER • LOCANDINE CINEMATOGRAFICHE
• DISEGNI ORIGINALI • GIOCHI E ROLE GAMES

***** ARRIVI SETTIMANALI DAGLI USA VIA AEREA *****

Via Lecco 16 - 20124 MILANO (metropolitana P.ta Venezia) - telefono 02-2951.3883

Vendita per corrispondenza e distribuzione alle librerie specializzate

GIOCHI del XXII secolo

Dopo il successo di *Pro Tennis Tour*, la Ubi Soft si prepara a lanciare una sfida al mondo intero con un nuovo gioco... BAT. K ve ne parla in esclusiva

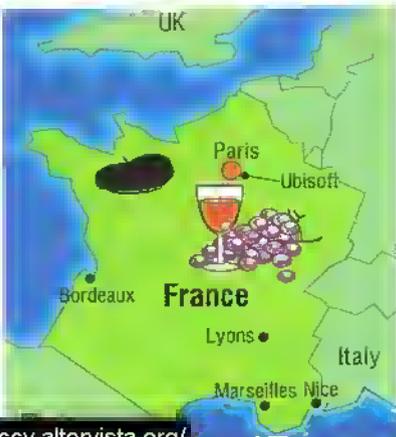
Tanto tempo fa il software francese godeva di pessima considerazione. Ma i tempi sono cambiati...

Fino a qualche tempo fa la Ubi-soft non contava granché nel mondo dei videogiochi. Una piccola società nella banlieu parigina, che solo recentemente ha fatto centro con *Pro-Tennis Tour* e che ora propone un'avventura grafica guidata da menu, a dimostrazione del fatto che il software francese è destinato a svolgere un ruolo sempre più importante nel mercato internazionale dei videogiochi.

Forse per via della loro ossessione per i fumetti, da *Tintin* ad *Asterix* fino alle produzioni meno conosciute, i francesi hanno sempre tenuto in gran considerazione il genere delle avventure grafiche. Questa scelta ha comportato una serie di problemi sul fronte dei giochi, in affetti molti dei primi giochi prodotti in Francia non riuscivano a vendere all'estero proprio a causa del-



Da sinistra a destra: Philippe Derambure, 26 anni, pro grammatore; Rozenn Leard della UbiSoft; Olivier Robin, 23 anni musicista; Olivier Cordoleani, 25 anni, grafico.



l'eccessiva importanza attribuita all'estetica.

Un tipico esempio di questo atteggiamento era *Chronoquest*, che la Psygnosis ha avuto la sfortuna di produrre su brevetto di uno sviluppatore francese. Il gioco aveva una grafica eccezionale, ma sul terreno della giocabilità si rivelava una tremenda miscela di mouse difficile da controllare e rompicapi privi di logica... Insomma, un fiasco.

La situazione ha cominciato a migliorare con *Captain Blood* della Infogrames - un gioco con eccellenti capacità grafiche che spaziavano da strane icone a trattati e facce di animali - e con *BAT*, finalmente, il software francese si affaccia sul mercato con marcate caratteristiche di competitività.

NEL MONDO DEI SOGNI

BAT è stato programmato per la UbiSoft da un piccolo gruppo di sviluppo chiamato Computer's Dream, composto da 15 programmatori e da altri specialisti del settore. Il progetto è stato poi coordinato da 4 membri del gruppo; noi ne abbiamo incontrato 3 negli uffici parigini della UbiSoft (di quello, Herve Lange, poveraccio, stava preparando degli esami).



Voi Siete Qui. Rozenn Leard della UbiSoft mostra sulla cartina la posizione della società all'Intrepid reporter di X. smarritosi senza speranza in un mondo sconosciuto di vecchie francesi con barboncini e baquette sotto braccio.

La Computer's Dream lavora per la Ubisoft e BAT è il primo di una serie di giochi progettati dalla società. La CD in passato ha realizzato dei giochi per il CPC Amstrad che in Francia hanno avuto un grande successo, ma virtualmente sconosciuti all'estero. BAT sembra avere le carte in regola per ribaltare questa situazione...

Il gioco si svolge sul pianeta Selenia, abitato da robot, uomini e alieni. La trama (come succede assai spesso) non è molto originale: si tratta di abbattere il genio malvagio Vrangor che minaccia di distruggere il pianeta. Per effettuare la missione il giocatore possiede un computer da polso e un efficace armamentario. Viene fornito anche un ologramma di un lizio di nome Mengo, uno dei complici di Vrangor.

Il gioco è invece originale e coinvolgente. Gli sprite si muovono in scenari dettagliati e ben fatti; spostando il cursore sullo schermo è possibile cambiarne la forma, indicando le varie possibilità di azione. Ci sono 12 icone-cursori diverse, che prevedono opzioni sia semplici che piuttosto complesse.

L'interazione con gli altri personaggi dipende dal genere cui questi appartengono. Oltre a essere divisi in uomini, robot e alieni, possono essere infatti fissi o in movimento. I personaggi fissi stazionano in un luogo e non sempre hanno messaggi da comunicare; quelli dinamici possono invece dialogare. Non tutti parlano inglese, e in qualche caso sarà necessario servirsi del computer da polso per tradurre i messaggi.

CD (Computer's Dream) parla del CD-AMIGA:

"Un sogno..."

Philippe Oetambre, programmatore

"Un sogno costoso..."

Olivier Cordolezani, artista grafico

"Ma il sogno di un
musicista,
comunque..."

Olivier Robin, musicista

La simulazione di volo serve per tenerci affrettati: la grafica è in 3D solida. Più in basso è possibile vedere come appariva quando il gioco era ancora in fase di programmazione.

GIOCHI DENTRO IL GIOCO

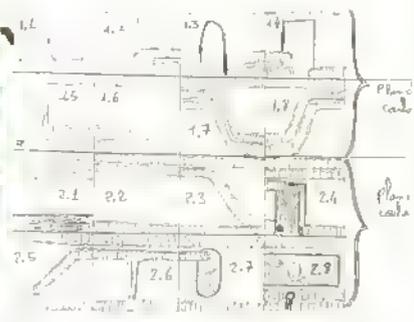
Il computer da polso e quasi un gioco di per sé. Può essere programmato per diverse funzioni in un linguaggio simile a un BASIC molto semplificato. Le applicazioni più comuni sono traduzioni simultanee da diverse lingue e l'individuazione di robot killer pedinatori.

BAT ha anche un simulatore di volo che ne varia la struttura - si può volare intorno al pianeta su uno Shuttle, godendosi le panoramiche in 3D degli altri mezzi e del paesaggio. Numerose sono poi le possibilità di combattimento, differenziate soprattutto dalla potenza di fuoco a disposizione più che dall'abilità del giocatore.

Infine - e questo è tipico dei giochi francesi - BAT mescola aspetti da GdR con un'azione arcade. Nella prima fase del gioco, il giocatore usa una routine molto efficiente che permette di costruire il personaggio e dargli un nome. I personaggi possono essere registrati su disco e sono costituiti da sei attributi standard (forza, carisma ecc.) che a loro volta influenzano le capacità del personaggio in ciascuno dei 14 livelli di abilità (vedi la fotografia).

La gestione viene effettuata sia attraverso il menù che tramite un'icona-cursore, e ci sono numerosi incontri "tipo avventura" con altri personaggi, oggetti e località. Il programma è completato da una documentazione abbastanza dettagliata del pianeta e dei personaggi.

Naturalmente è troppo presto per dire come verrà accolto BAT quando arriverà in redazione, ma questa prima occhiata è stata davvero incisiogante. Una cosa è certa, che il software francese ha superato senz'altro la fase in cui produceva solo un sacco di bei disegni senza un filo di giocabilità.



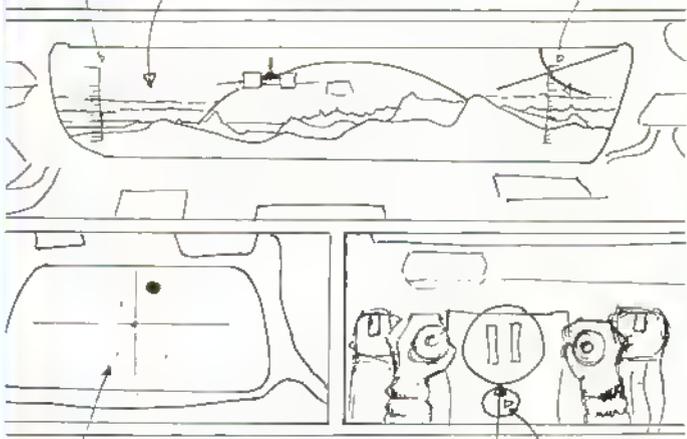
Da prima schizza della parte sotterranea della cartina di BAT che uscirà grafica in stile Dungeon Master per mostrare il percorso del giocatore attraverso i tunnel alla ricerca del malvagio Vrangor.

CD SU CD

La Computer's Dream è comprensibilmente entusiasta del nuovo CD-Amiga e del CD-ROM in generale. "Possiamo convertire BAT sul CD-Amiga," dice Philippe, "e stiamo attualmente lavorando a un gioco su CD completamente nuovo che si chiama Xana-Thar".

La Computer's Dream ha chiamato questo gioco un "biogioco" - ci saranno più di 1000 personaggi del tutto indipendenti ciascuno con la propria vita e inseriti in un contesto sociale e naturale ben progettato.

La tecnologia CD si adatta perfettamente allo stile di gioco francese, fornendo una memoria illimitata per l'elegante grafica e l'interazione con il testo così diffuse in Francia. La Computer's Dream pare destinata con le sue notevoli produzioni a diventare uno dei gruppi leader sul mercato della nuova tecnologia.





La prima cosa da fare è costruirsi il personaggio. Dividendo i punti fra i sei attributi si ottiene automaticamente il grafico in rosso nell'estremità superiore destra, che mostra immediatamente i livelli di abilità corrispondenti dopo ogni modifica nell'equilibrio degli attributi geniale, non è vero? Le armi vengono selezionate in alto a sinistra e vanno da fucili di piccole dimensioni a un mostro in grado di demanire intere costruzioni.



Una localizzazione tipica - mille rose da vedere, con strani sprite scollazzanti. Il movimento del cursore determina numerose opzioni: in questo caso si ottiene una vignetta di dialogo sul personaggio a sinistra, per indicare che è pronto a dire qualcosa.



Ah! Ecco le toilette! Questo personaggio ha qual cosa da offrire - o voler essere preso, tutta la documentazione e i particolari della missione.



Nel corso dello spostamento vi viene fame e sete - le macchinette antamatiche permettono di selezionare, dietro pagamento, cibi esotici di vario genere.

STRUMENTI DEL POTERE



Animax in azione - Il programmatore si limita a tracciare una linea sulla schermo con il cursore - lo sprite seguirà questo percorso...

Dopo aver selezionato uno sprite basta specificarne la velocità di movimento.

La CD ha prodotto della utility interne molto potenti per snellire le fasi di lavorazione di BAT o di altri titoli futuri. Animax è un utility che permette di animare gli sprite, di posizionarli e muoverli - il programmatore può in questo modo costruire rapidamente delle schermate animate assai efficaci.

Qualcosa di simile viene fatto anche per la colonna sonora. L'utility di Olivier Robin è un sequencer MIDI a 16 tracce che assume dati da una tastiera standard o da un qualunque altro strumento MIDI e successivamente converte le informazioni in file che possono essere inseriti nel programma principale. Riesce anche a trattare e realizzare campionamenti a 8-bit.



Music Dream - Come campionare, editare e convertire dalli campionati a 16-bit

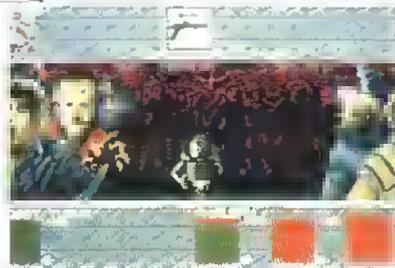


Il computer non solo è in grado di osservare il giocatore in caso di pericolo, ma può anche tenere nota dei dati personali. La cosa migliore comunque è programmare per individuare i robot nemici.

Interazione con il menù: scegliere il pasto dal menù.

"I miei giochi inglesi preferiti sono Shadow of the Beast della Psygnosis per il suo impiego dell'Autiga, Ring of Zilfin per la sua atmosfera e Populous per il concetto maguifico."

Philippe Darambure



Dops! La situazione è pericolosa - uno dei robot di Vrangor è vicino al giocatore, la cui forza vitale sta declinando rapidamente. È meglio premere il tasto 'Fuga' in alto a destra...



Sistema sul 27. "Vogliamo che la gente vada sui nostri giochi." dice Victor Ruiz, Director de Desarrollo della Dinamic.

No Hablo Espanol

Il buon gusto si fa da parte mentre Rick Haynes a Madrid dà fuori di testa

Haga el favor de incluir el seguro a todo riesgo.

La prego di aggiungere una copertura assicurativa totale

Espanol

Le oscenità a volte offendono le persone sensibili. Il seguente brano è un resoconto censurato trascritto dal mio registratore tascabile. La realtà è spesso più bizzarra della fantasia. Lo giuro.

DILEMMA DINAMICO

Madrid mi ricorda Parigi. Caffè all'aperto, negozi alla moda. Donne seducenti, uomini pericolosi. La cultura del rischio portata all'estremo. La software house spagnola più famosa, la Dinamic, si trova al centro della città.

Il mondo si accorse per la prima volta della presenza di questa casa di software nell'87, quando venne firmato un contratto con la Ocean per curare la distribuzione di *Army Moves*, *Game Over*, *Freddy Hardest* e *Basketball Master*. La presenza diventò ossessione quando scoppiò un putiferio per la pubblicità "pornografica" di *Game Over*. Un seno parzialmente scoperto scomparì rapidamente sotto il soffio colorato dell'aerografo, regolanzando la campagna.

Michel Angstadt, direttore internazionale della Dinamic, conferma: "L'intesa con la Ocean fu una gran cosa. Ci fece conoscere in Europa". Sfortunatamente i successivi titoli della Dinamic non distribuiti dalla Ocean, *Game Over II* e *Navy Moves* - distribuiti dalla Electronic Arts - ricevettero una accoglienza molto più fredda. "La EA era interessata più ad una questione di esperienza che non di vita del prodotto," dichiara Angstadt. "In Inghilterra la risposta ai nostri giochi non è stata buona quanto avremmo voluto. Le cose vanno molto meglio in Europa continentale. Forse il nostro concetto di gioco non è adatto ai gusti britannici".

Angstadt probabilmente ha ragione. I giochi della Dinamic sono conosciuti dalla stampa nostrana per il loro caratteristico stile grafico quanto per la terribile mancanza di originalità. Angstadt conferma: "Siamo stati criticati per produrre lo stesso gioco più e più volte. Veniamo visti come outsider. C'è un rifiuto nei confronti dei prodotti che non siano americani o inglesi." E i titoli futuri della Dinamic, *Satan* e *Arctic Moves*, sono tanto simili ai vecchi giochi di questa casa che

sicuramente non cambieranno l'opinione pubblica. L'altro titolo in via di sviluppo, *Mega Fenix*, non è che una conversione migliorata del vecchio coin-op *Phoenix*.

I ragazzi della Dinamic sono pieni d'entusiasmo, ma ciò non è sempre sufficiente. Mentre le case di software inglesi si arrovelano sulla decisione se sviluppare giochi per console o per CD-I, alla Dinamic stanno producendo il loro primo gioco per PCW *Armstrad*. C'è il serio pericolo di rimanere indietro rispetto ai tempi, dato che il divertimento interattivo è un mercato globale con richieste globali. Avere successo in Spagna può andar bene, ma se la Dinamic vuole combinare qualcosa su scala mondiale dovrà inseguire a perdifiato le tecnologie dei giochi del futuro. È la legge della giungla.

PER LE STRADE DI MADRID

Dopo aver visitato la Dinamic mi sono steso a prendere il sole nel vicino parco di Plaza De Espanol. Vicino a me sedeva una bella ragazza spagnola appena adolescente. Si è preparata uno spinello e lo ha acceso. Ho alzato lo sguardo, i nostri occhi si sono incontrati. Mi ha sorriso. Lei ho sorriso. Mi ha offerto un tiro. Ho rifiutato. L'unico viaggio che volevo fare era quello per tornare a casa. Mi sono addormentato e ho sognato di essere un cannibale. Le autorità spagnole non si preoccupano particolarmente del problema droga. Possederne è legale, spacciarne no. Probabilmente l'intenzione è di scoraggiare i possibili piccoli trafficanti.

Mi sono svegliato e sono tornato in albergo. Le stampelle sono di moda fra i mendicanti madrileni di successo: ho passato due finta storni nel giro di pochi minuti. Nelle edicole non c'era segno delle riviste di videogiochi conosciute, che mi è stato detto si esauriscono subito. *Micro Mania* è la rivista spagnola di videogiochi più conosciuta.

L'aria condizionata nella mia stanza non funzionava, così ho infilato la testa nel congelatore del mini-bar. Grosso errore. 15 minuti dopo avevo finito la vodka e tutti i bicchieri. La situazione precipitava. Avevo ancora sete. Accesi la TV via satellite: riuscivo a vedere solo una versione in tedesco di *Vicini di Casa*. Decisi di andare a far spese.



I giochi vengono venduti quasi dappertutto a Madrid, dai negozi di fai da te ai supermercati. I computer più diffusi in Spagna sono lo Spectrum e l'Amstrad CPC - quasi il 50% del mercato.

A ruota seguono PC, MSX, Amiga, ST e le console Sega e Nintendo. Una 'Console Nintendo' costa 17900 pesetas, un Sega Master System 19900 pesetas e un STFM 68000 pesetas. La Amstrad domina la scena dell'hardware ispanico con i suoi Spectrum, CPC, PC e PCW.

Il software ludico in Spagna non costa molto. Una tipica cassetta per Spectrum costa 1200 pesetas, e una cartuccia per il Master System 1990 pesetas. Il software inglese va per la maggiore. I distributori locali più intraprendenti acquistano i diritti di alcuni titoli dai loro autori. Questi distributori duplicano, riconfezionano e vendono i titoli in Spagna pagando una percentuale agli autori su ogni pezzo venduto. La soluzione spagnola al problema della pirateria è il mantenere bassi i prezzi.

La Dinamic e le altre case spagnole producono anche straniissimi titoli fatti apposta per il mercato locale come Dizen Petrovic Basket della Topsoft o Emilio Sanchez Vicario Grand Slam Tennis della Zigurat.

I GIOCHI A GETTONE

E scesa la notte e Madrid ha cominciato a pulsare di elettroni. Con 25 pesetas mi sono comprato un breve divertimento digitale in un 'Salon Recreativo' (Sala Giochi). Ho giocato a Valtre della Jaleco mentre la gioventù spagnola mi circondava come un branco di squali affamati, il gioco assomigliava a Xenon. Madrid è piena di cadenti sale giochi zeppe dei soliti coin-op di Thunderblade, Galaxians e Robocop, nonostante la popolazione locale sia più interessata alle slot machine. Zona depressa = divertimento all'antica. Eccetto i coin-op dedicati, tutti i giochi da bar sono contenuti in cassoni tutti uguali che danno loro un aspetto poco ufficiale. La Sega probabilmente si occupa della distribuzione in Spagna della maggior parte dei coin-op giapponesi, visto che una nota di copyright con il suo marchio appare insieme a quello del pro-

La pubblicità del primo Game Over creò qualche problema. Il presidente Amico Mecca si basò sulle angosce infelice di insegnamento sugli atti del film di James Bond 'La Spia Che Mi Amava'.

"Llaman a un medico, rapidamente!"

Chiamate un dottore, presto!



Michel 'EMX' è una tremenda sboccatura Angelotti.

dotto originale su ogni macchina.

Avevo fame. Era il momento di andare in esplorazione. Di tanto in tanto, proprio quando si crede di avere scoperto la vera Madrid, ci si ritrova di fronte a un 'tranquillante' cartello che indica il più vicino McDonald's. Mi sono infilato in una stradina laterale e sono finito in un ristorante cinese pieno come un uovo di autocotoni. Doveva essere buono. Ho dato una scorsa al menu con sguardo impaziente. In cima alla lista c'era Cazuela de Rape al es tío Chino 1255ptas. La traduzione indicava: 'Rape, Oriental Style' (provale a tradurre dall'inglese... NaR). Tutto sommato un Big Mac non era poi tanto male.

Ho osservato la strada dalla mia camera all'albergo (nome censurato su consiglio legale). La percezione si scontra con la perversione. Un mercato della carne. Schiave sessuali new wave per impiegati affamati. Ho bevuto la mia Euro-Fizz disgustato. 24 ore a Madrid erano troppe. Ero fuori budget di 370000 lire per spese varie. Cominciavo a parlare uno slang sintetico di spagnolo e inglese. Ero fisicamente distrutto. C'era solo una cosa da fare.. Llaman a un medico, rapidamente!

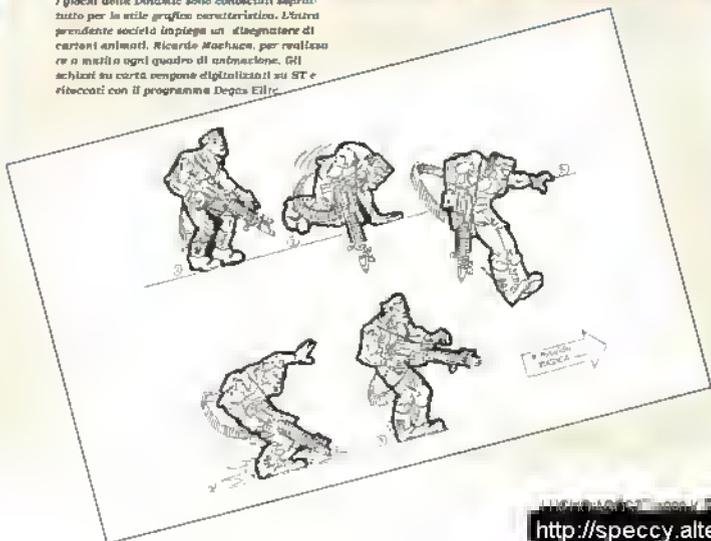
"Donde esta la embajada sudafricana?"

Mi può indicare l'ambasciata del Sud Africa?

Solo su Spectrum: la Dinamic ha anche una sezione dedicata alla produzione di 'avventure di avventuristi'. Per ora le pubblicazioni sono state limitate alla Spagna, con titoli che comprendono Don Galois, Los Piratas de Bangkok e Saboteo, il primo titolo in inglese sarà Cazuela.



I giochi della Dinamic sono conosciuti soprattutto per lo stile grafico caratteristico. L'attuale presidente società impiega un disegnatore di cartoni animati, Ricardo Machuca, per realizzare a matita ogni quadro di animazione. Gli schizzi su carta vengono digitalizzati in su ST e ritoccati con il programma Degas Elite.



MULTIMEDIA



Un modello del progetto Artunc, uno degli oggetti più grandi



Un visitatore davanti a un terminale sensibile al tocco, dal quale si può interrogare una dei molti database della Città

E come ogni anno, quattro milioni di persone visitano Le Parc De La Villette, un luogo incredibile a nord ovest di Parigi che è stato realizzato con una spesa di svariate miliardi e viene gestito da non meno di 900 per-

SONE

La Città della Scienza e dell'Industria, per chiamarla con il suo vero nome, è sia un centro multimediale educativo che una vera 'città' con industrie, negozi e servizi. Le mostre vanno dal remoto passato al più lontano futuro, e molte di esse sono particolarmente interattive. Per essere una vetrina tecnologica dev'essere uno dei più impressionanti 'musei viventi' del mondo.

Quando si arriva, basta comprare un biglietto per le mostre permanenti (che vanno sotto il nome generico di *Explora*) per poter vagare liberamente fra oggetti che trattano dell'universo fisico (come oceani, rocce, vulcani, ecc.), delle scienze naturali (ambiente, agricoltura, minerali), delle comunicazioni e della fisica (materia ed energia).

Quasi ogni mostra è accompagnata da schermi video e, sparsi per la città, ci sono persino sistemi elettronici dotati di schermo sensibile al tatto tramite i quali si può interrogare personalmente con i sistemi e ottenere ulteriori informazioni. Naturalmente tutte le informazioni sono in francese, ma all'ingresso si possono noleggiare delle cuffie che forniscono una visita guida-



Alcuni visitatori impegnati al Miniel, il terminale telematico sviluppato dalla Sip francese e ora installato in milioni di abitazioni. Basta collegarsi, e si ottiene accesso diretto a possibilità che vanno dagli acquisti o di stanza o dialoghi piuttosto personali con illustri sconosciuti.

Mentre ci trovavamo in Francia a visitare la Ubisoft e la Coktel Vision, abbiamo scoperto qualcosa di piuttosto speciale. Ecco cosa abbiamo trovato...

ta nelle più importanti lingue (italiano compreso).

CITTA' GRASSA

Bisogna tenere presente che questo posto è GRANDE. Una volta superato l'ingresso, ciò che più colpisce è la scala di realizzazione. L'architettura è ultramoderna, con grandi tunnel d'acciaio e tubi che si snodano in ogni ambiente. Ci sono enormi oggetti dappertutto: persino stazioni spaziali e un paio di sottomarini.

Periodicamente vengono organizzate mostre temporanee che hanno luogo in zone normalmente inaccessibili, alcune delle quali già interessanti di per sé. Fra le altre cose c'è un planetario, e una cupola geodesica chiamata *Le Geode* riservata a presentazioni speciali e avvenimenti 'dal vivo'.

Naturalmente qui è possibile anche mangiare, in un piccolo bar situato in alto, proprio sopra un satellite artificiale. E volendo si possono ammirare anche cose più naturali, come le piante esotiche contenute nel 'Ponte Verde', un tunnel di vetro dotato di nebulizzatori automatici che inonda la via principale della Città... a mezz'aria!

Fra le altre mostre permanenti ci sono:

- Il Mondo del Suono: qui ci si può divertire con giochi di memoria e percezione nella 'Bolla Sonora' - una grossa bolla di anidride carbonica che mostra la relazione del suono e la sua propagazione.
- La Mostra delle Immagini, dove si possono provare telecamere termografiche e ad infrarossi, oltre a molte altre applicazioni hi-tech.

Robot - Siamo rimasti particolarmente colpiti da uno che era alto sei metri!

Computer - Ci sono anche un simulatore di volo e robot programmabili sul posto con routine 'intelligenti' già pronte.

La Francia potrà magari sembrare un po' fuori mano per una visita ad un museo, ma con musei di questo genere vale la pena di fare un viaggio, no?

Le Geode è un teatro multimediale progettato dall'architetto Adriaan Folshtbee 35 metri di diametro nei quali possono sedere 370 persone. All'interno c'è una schermata di 3230 metri quadri fatta di sottili alluminio perforato, dietro al quale si trovano dodici altoparlanti che offrono il massimo supporto audio alle immagini. Se solo si potesse collegare un joystick...



COME ARRIVARCI

Basta prendere il Metro per Porte de la Villette. La Città è aperta da martedì a domenica, dalle 10 del mattino alle sei di sera e il costo del biglietto va da 23 franchi per la tariffa ridotta a 200 franchi per l'accesso illimitato a tutte le sezioni. Il numero telefonico è 46421313.

LA COLLEZIONE AUTUNNO/INVERNO DEL SOFTWARE ITALIANO

K è andato a scoprire cosa bolle nei pentoloni elettronici delle case di software della nostra penisola, trovandovi grandi progetti e giochi misteriosi.

Mentre scriviamo sono appena iniziati i campionati di calcio, e l'attenzione di mezzo mondo è puntata sul nostro paese.

Un sacco di gente si è accorta per la prima volta in vita sua dell'esistenza dell'Italia, una penisola dalla forma buffa che nonostante sia piuttosto piccolina è piena zeppa di cose interessanti: monumenti, stilisti, spiagge e... software house?

Da qualche tempo diverse

società hanno cominciato a occuparsi di videogiochi anche nel nostro paese, e nell'ambito della nostra panoramica sull'Europa elettronica siamo andati a visitare tutte le case di software "nostrane". Fra un' anteprima e un' intervista, una partita con l'ultima novità e un' indiscrezione, siamo riusciti a scoprire progetti di tutto rispetto, spesso paragonabili a quelli delle "mitiche" case inglesi.

SIMULMONDO

Anche nella pentola Simulmondo bollono grossa novità. Per ottobre è prevista l'uscita di quello che un comunicato stampa della casa bolognese definisce "il nostro capolavoro": *1 Play 3D Soccer*.

Il gioco, che è costato due anni di lavorazione ed è stato creato da un team di 9 persone - tra cui Mario Bruscella, responsabile del codice, e Riccardo 'Ricky' Cangini, per l'animazione grafica - è una simulazione del calcio vista in soggettiva dal calciatore che ha il possesso di palla. *1 Play 3D Soccer* è immaginato per replicare la Coppa dei Campioni, con una gamma di 64 diversi club europei, tutti utilizzabili da giocatori umani: è quindi possibile organizzare un torneo con 64 partecipanti in carne e ossa. Il gioco offre la possibilità di simulare uno qualunque degli undici ruoli di una squadra (portiere compreso) e qualunque tipo di azione - colpi di testa, rovesciali, punizioni, rigori.

1 Play 3D Soccer è stato programmato con una nuova tecnica capace di gestire grafica e animazioni tridimensionali in tempo reale con la frequenza di 25 frame al secondo e di combinare grafica vettoriale con grafica bitmap e consentire una rotazione continua del punto di vista di entrambi gli elementi grafici.

Dalle prime impressioni che abbiamo avuto vedendo il gioco in azione non ha niente da invidiare ai prodotti inglesi del genere, anzi si può tranquillamente dire che è più ambizioso di alcu-

ni progetti simili d'oltre Manica. L'animazione è veloce, la grafica ben disegnata e la presentazione di ottimo livello: non vediamo l'ora di provarlo per scoprire come sarà la giocabilità, ovvero l'elemento più importante in un gioco di calcio.

Il programma è stato scritto per Amiga ed uscirà anche in versione per ST e C64 in ottobre, mentre la versione PC sarà in vendita a fine dicembre. Le versioni ST e C64 presentano alcuni problemi di riscrittura del codice, ovviamente, ma secondo Mario Bruscella non dovrebbe esserci alcun problema. Per la versione ST si tratta di riscrivere tutte quelle parti del programma che si avvalgono della gestione via bit-planes e copper, mentre per la versione C64, che verrà scritta da Nicola Feroli, Mario sta realizzando un apposito convertitore per "portare" la grafica Amiga su C64.



Lo schermo in stile Tennis Cup è una novità per i giochi di calcio



Alcuni modelli 3D utilizzati in 1 Play 3D soccer

1 Play 3D Soccer sarà il primo titolo di una linea '1 Play' a sei saguoli, entro la prima metà del '91, da un gioco di tennis e da uno di pallacanestro. Tra le altre novità Simulmondo di prossima uscita ci sono *Formula 1 3D* (stessa data di *1 Play 3D Soccer*), *500 CC Motomanager* (in settembre per Amiga, fine novembre tutti gli altri formati) e il tanto atteso *Italian Night 1999* (fine settembre per Amiga, fine novembre C64), che sarà il primo tentativo della Simulmondo

TV dalla Commodore poiché, secondo Carli, "la tempestica è ottima: vuol dire infatti avere un vantaggio di circa un anno sulla concorrenza". Ovviamente visti i costi di produzione, la Simulmondo farà delle coproduzioni, ma attualmente il responsabile della casa bolognese, Francesco Carli, resta assolutamente abbottonato sui nomi dei partner.

Anche in questo settore, come ha già fatto per i titoli per home computer, la Simulmondo innanzi tutto si concentrerà sul mercato italiano a puntare a quello europeo in un secondo tempo. Questo "secondo tempo" è invece arrivato per i prodotti "tradizionali", che sono da poco in vendita nei principali paesi europei attraverso dei distributori locali.

LAGO

Uno dei grandi nomi nella distribuzione del software in Italia, la Lago Software, con sede a Como, è il nome più recente nella lista dei produttori di software originale italiano.

L'ingresso nel mondo del software creativo è affidato a una simulazione tattica estremamente professionale e originale, intitolata *Guerrilla in Bolivia*. Il gioco tratta delle battaglie condotte da Ernesto "Che" Guevara a partire dal 7 novembre 1966, data di inizio del famoso dian dei condottieri.

L'obiettivo delle truppe di guerriglieri controllati dal giocatore è la conquista della città di La Paz, e l'azione si contraddistingue per l'estremo realismo storico della vicenda. Il programma contiene ad esempio numerose mappe del tutto inedite e quelle che effettivamente venivano utilizzate dal "Che" contenenti alcune implicazioni cartografiche. Grande importanza riveste anche

lo stato psicologico del guerrigliero replicato al meglio basandosi sulle note contenute nei diari di Guevara: su questi aspetti influiscono fattori quali le condizioni atmosferiche, il grado di addestramento, il numero dei singoli uomini e le condizioni di salute delle truppe a loro volta dipendenti dai medicinali a disposizione, dalla qualità del cibo e molti altri fattori.



Completato da sequenze tipicamente d'azione per la gestione dei vari scontri, *Guerrilla in Bolivia* è sicuramente un prodotto notevole, nel quale è evidente la professionalità del suo autore Paolo Pobbati: grande esperto della storia dell'America del Sud, il programma (ormai interamente in italiano) viene venduto per corrispondenza in versione Amiga su due dischetti, e non sono previste ulteriori versioni.

GENIAS



Un presepe del castello in Dragon's Kingdom

Quando abbiamo nominato i responsabili di questa giovane software house curata da una periferia bolognese, abbiamo detto che ci sarebbe stata la soddisfazione di chi si sarebbe adoperato in un mondo alla ricerca di un obiettivo afferendo il rispetto per l'ambiente. Il recente World Cup Soccer World Cup '90, vanta grafica e animazioni di alta qualità e una gestione delle squadre anche sul piano manageriale. Il gioco si svolge sulle più famose spiagge del mondo, a partire da Miami per arrivare a Sydney e lì vi possono partecipare fino a quattro giocatori contemporaneamente grazie a un'opzione che permette di utilizzare l'interfaccia joystick creata per World Cup '90. Il programma sarà pubblicato prima in versione Win32 e probabilmente ST, con le altre versioni a seguire.

Sono in lavorazione anche numerosi titoli di cui non è stata ancora definita una data di pubblicazione, fra i quali il gioco di corse automobilistiche Warm-Up, che si preannuncia particolarmente interessante. A la Genias stanno avviando due gruppi di programmatori che potrebbero influire molto sul futuro del software italiano: il team Dark Logic sta infatti dando gli ultimi ritocchi a un editor di avventure paragonabile a quello impiegato dalla Lucasfilm (Zak McKracken, Indiana Jones & the Last Crusade), mentre un secondo gruppo è al lavoro ormai da molti mesi su di un "motore vettoriale", una routine capace di gestire grafica a poligoni pieni di conservativi capacità.

Al momento la Genias sta cercando nuovi programmatori, grafici e musicisti ai quali affidare i nuovi progetti (di cui alcuni incredibilmente vasti e innovativi), e chiede agli interessati di contattare la sede inviando un proprio demo a Genias, Via Volta 2, 40055 Castenaso (BO).



Ove: The Ver del fratelli Durston, in arrivo dopo un anno di "maturazione"

mentre l'altro è dedicato al beach volley, ovvero quella pallavolo su sabbia. Il programma, realizzato dagli ormai famosi fratelli Durston (Italy '90 Soccer World Cup '90), vanta grafica e animazioni di alta qualità e una gestione delle squadre anche sul piano manageriale. Il gioco si svolge sulle più famose spiagge del mondo, a partire da Miami per arrivare a Sydney e lì vi possono partecipare fino a quattro giocatori contemporaneamente grazie a un'opzione che permette di utilizzare l'interfaccia joystick creata per World Cup '90. Il programma sarà pubblicato prima in versione Win32 e probabilmente ST, con le altre versioni a seguire.

Sono in lavorazione anche numerosi titoli di cui non è stata ancora definita una data di pubblicazione, fra i quali il gioco di corse automobilistiche Warm-Up, che si preannuncia particolarmente interessante. A la Genias stanno avviando due gruppi di programmatori che potrebbero influire molto sul futuro del software italiano: il team Dark Logic sta infatti dando gli ultimi ritocchi a un editor di avventure paragonabile a quello impiegato dalla Lucasfilm (Zak McKracken, Indiana Jones & the Last Crusade), mentre un secondo gruppo è al lavoro ormai da molti mesi su di un "motore vettoriale", una routine capace di gestire grafica a poligoni pieni di conservativi capacità.

Al momento la Genias sta cercando nuovi programmatori, grafici e musicisti ai quali affidare i nuovi progetti (di cui alcuni incredibilmente vasti e innovativi), e chiede agli interessati di contattare la sede inviando un proprio demo a Genias, Via Volta 2, 40055 Castenaso (BO).

Al momento la Genias sta cercando nuovi programmatori, grafici e musicisti ai quali affidare i nuovi progetti (di cui alcuni incredibilmente vasti e innovativi), e chiede agli interessati di contattare la sede inviando un proprio demo a Genias, Via Volta 2, 40055 Castenaso (BO).

IDEA

Dopo l'en plein di successi ottenuti con Bomber Bob e Moonshadow, la casa di Casciago (VA) si è presa un meritato periodo di pausa durante il quale pianificare la propria politica futura. Intervistato riguardo quest'argomento, il responsabile delle idee, Antonio Farine, non ha quindi potuto dirci altro che un eccenno piuttosto vago di ciò che verrà prodotto nei mesi a venire da questa software house.

Tra i titoli in fase di realizzazione c'è un programma "top secret" che strutterà il nome di un famoso personaggio contemporaneo italiano. Sulle prime abbiamo pensato a qualche titolo sportivo sulle tracce di Franco Beresi Kick-Off, ma quando ci è stato detto che il programma sarà un gioco di piattaforme ogni ipotesi è crollata miseramente. La redazione si sta spremendo le meningi per indovinare il protagonista del gioco: Merisa Laurito? Beppe Grillo? Crisilna d'Avena? Roberto Benigni? Aspettiamo con ansia il comunicato stampa...

Sui colli veresini si festeggia anche il nuovo team di autori acquisito grazie alla campagna pubblicitaria uscita sulle riviste del settore: purtroppo anche in questo caso i nomi dei programmatori, musicisti e grafici non sono stati ancora comunicati.

Due notizie particolarmente interessanti riguardano i contratti che la casa di software sta stipulando in questo periodo. Il primo riguarda una partnership con una società estera non meglio definita volta allo sviluppo di tecnologie CD-ROM, mentre il secondo potrebbe portare a una versione di Bomber Bob compatibile con le console Megadrive della Sega! Sarebbe meraviglioso trovare un gioco italiano e fianco di titoli "mitici" come Afterburner, Last Battle o Ghouls 'n' Ghosts!

L'ultima notizia potrà non essere di grande interesse per i giocatori italiani ma è sicuramente degna di nota: da questo mese l'inglese Software Biz curerà la distribuzione mondiale dei giochi Idea, aiutando così la diffusione del software italiano nei cinque continenti.



IN FONDO A SINISTRA Armadillo dappertutto. Ecco una piccola parte della collezione di Bruno Bonelli.

Questa teca dalla faccia poco raccomandabile è un esempio della nuova tecnica della Infogrames di integrare sequenze cinema fotografiche con grafica tradizionale.

DOVE ABITANO GLI ARMADILLI...

C'è una casa di software con un giro d'affari annuo di poco inferiore ai 9 milioni di dollari, sessanta dipendenti con un'età media di 26 anni, una storia di premi internazionali raccolti dai propri prodotti, una coraggiosa politica aziendale che prevede progetti innovativi a fianco di quelli più tradizionali, un programma di sette uscite importanti ogni anno e un dinamico presidente di appena trentuno anni al timone. No, non è la Ocean e nemmeno la US Gold: stiamo parlando della Infogrames, la più grande produttrice di giochi per computer in Francia e una delle maggiori forze europee di questo settore.

Quando siamo stati invitati a visitare gli uffici della Infogrames a Villeurbanne, nei pressi di Lione, abbiamo avuto l'occasione di scoprire quali siano i progetti di questa società per i mesi a venire. E abbiamo scoperto progetti alquanto interessanti.

Siamo stati accolti all'aeroporto dall'affascinante Christelle Gester, la carinissima PR della Infogrames. Ci ha condotto in un grande palazzo di uffici in Rue du 1er Mars 1943 (che nome delizioso, per una normale strada), dove la Infogrames occupa buona parte del sesto e settimo piano.

Lione, la seconda città francese per grandezza, è una piacevole città adagiata fra i due fiumi Saona e Rodano. Il centro della città è dominato da alti palazzi rosa e arancioni coperti di stucchi separati da molti, molti alberi che la rendono una delle città più verdi fra quelle che abbiamo visitato nel nostro tour. Non c'è da meravigliarsi se, immersi in un ambiente tanto piacevole, i dipendenti della Infogrames sembrano tutti piuttosto allegri.

Prima di dedicarci agli affari ci è stato offerto un assaggio della migliore cucina francese (mi sono anche fatto tentare da un assaggio di fromage frais).

Tornati in ufficio ci è stata presentata l'ultimo gioco su licenza della Infogrames di cui tutti sono piuttosto orgogliosi, *Wettris*, l'attesissimo seguito al megasuccesso

sovietico *Tetris*. Il gioco, ancora programmato dal matematico russo Alexei Pajtnov, è simile a *Tetris* ma giocato in tre dimensioni invece che due. Il gioco ha tutto il fascino coinvolgente del suo precursore, ma la maggiore difficoltà lo rende un po' più difficile da padroneggiare. *Wettris* sarà pubblicato questo mese, e siamo ansiosi di poterlo provare.

Il gioco russo non è certo il prodotto più importante fra quelli in uscita dalla Infogrames. In realtà, si tratta solo del primo di una *Infologia* di giochi innovativi che verranno pubblicati nel corso dell'anno sotto il nome di *The Crystal Collection*. Sulla base di ciò che abbiamo visto durante la nostra visita, possiamo dire che la collezione non farà che rinforzare l'immagine della Infogrames come produttrice di concetti originali di alta qualità.

Rinchiuso in una delle sale di sviluppo del sesto piano abbiamo trovato il programmatore ventiquattienne Frédéric Reynal. Stava lavorando al secondo gioco di *The Crystal Collection*. Questo si basa strettamente sulla teoria americana della Costruzione Cerebrale. La teoria dice che certi schemi di luci e suoni coordinati possono essere impiegati per ridurre le onde Beta rapide (cioè le normali emissioni cerebrali) e convertirle in più lente onde Alfa (quelle tipiche di uno stato neurale più salutare e rilassato). Il gioco non si chiama *Alpha Waves* per nulla.

Il gioco è ambientato in 256 stanze che rappresentano il cervello. Ogni ambiente viene creato con le più rapide routine vettoriali solide che ci sia capitato di vedere. I vettori erano tanto veloci che credevamo di assistere ad una dimostrazione su PC 386. Immaginatevi la nostra sorpresa quando abbiamo scoperto che si trattava di un vecchio 8086!

Lo scopo è di guidare un cursore sugli oggetti della stanza per raggrup-

Continua il nostro speciale Europa Elettrica con la visita della società francese responsabile non solo di una serie di giochi originali di alta qualità, ma anche della più grossa collezione di armadilli al di là delle Alpi!



Bruno Bonelli, presidente della Infogrames, insieme a un armadillo in cemento. La scultura è stata per molto tempo tutta sua scritta a mano e quando non si spezzava sotto il peso di floggetta e formadilla è stata trasferita ad una dinamo più stabile.

QUANTITÀ A ADOLTI

gere una delle uscite. Ogni stanza offre al giocatore un diverso tipo di sfida. Scegliendo alcuni percorsi in questo cervello artificiale si può incontrare qualcuna delle 16 stanze dotate di un effetto speciale progettato per stimolare le onde Alfa. Inoltre, il gioco può operare in tre modi diversi; quello normale per la produzione di onde Alfa, uno apposito per aumentare le onde Beta a accelerare la capacità di pensiero e un terzo modo specificamente studiato per aumentare la capacità di apprendimento dal giocatore.

Il terzo gioco di *The Crystal Collector*, intitolato *Corridor*, è opera del programmatore Vincent Puoneux. Si tratta di un altro gioco in 3D, ma in questo caso si osserva un lungo corridoio dritto pieno di muri di varie forme e dimensioni che lo ostacolano, alcuni dei quali in movimento. Impiagando una racchetta trasparente bisogna spingere una pallina rimbalzante lungo il corridoio - si rimbalza oltre le nostre spalle si perde una vita. Di tanto in tanto si incontra un saltatore speciale bonus dove si possono fare punte extra.

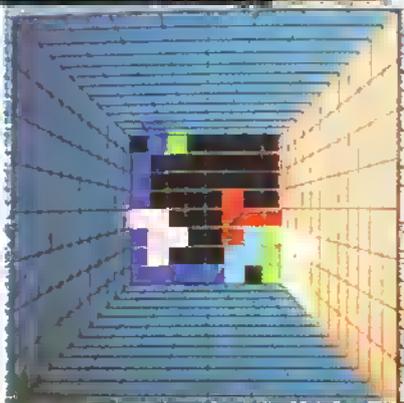
Siamo stati tanto fortunati da poterci godere una anteprima speciale del gioco, e nel giro di un minuto ne avevamo carburato. Il gioco è coinvolgente quasi come certi classici quali *Tetris*, *Braakout* e *Pipemania*, e ancora una volta dimostra che non c'è niente di meglio di una semplice idea per fare un bel gioco. Con 100 livelli, sembra che i giocatori avranno di che divertirsi per un bel pezzo.

Naturalmente anche i migliori programmatori hanno bisogno di un team di assistenti, e una delle cose di cui la Infogrames si vanta sono gli alti standard raggiunti dai suoi artisti grafici e musicali. Abbiamo parlato a Josyane Girard, che sta mettendo insieme la grafica di un nuovo gioco per l'ST intitolato *Alcatraz*. Si tratta di un saguto di Hostages in cui si controllano due agenti spaziali in un raid su di una isola-prigione deserta, che viene usata come base da un terribile criminale.

Josyane ha fatto grandi cose per ottantare la giusta grafica. Per prima cosa ha prodotto una mappa accurata della prigione che è stata poi impiegata per realizzare i fondi del gioco. Le famose sequenze fotografiche di Mybridge sono state usate come base per gli sprite del gioco, prendendo ispirazione dallo stile dei fumetti francesi. Gli sprite sono stati disegnati e animati con l'utilità sviluppata appositamente dalla Infogrames, *Anm ST*.

Il software autorealizzato è qualcosa che la società tiene in grande considerazione - il programmatore veterano William Hennebis sta attualmente lavorando ad un sintetizzatore avanzato con editor che permetta di sintetizzare i suoni direttamente sulla macchina "bersaglio" piuttosto che compilarli separatamente.

La politica della Infogrames è sempre stata quella di pianificare a lunga distanza, quindi abbiamo avuto il piacere di osservare all'opera una nuova tecnica di progettazione, oltre che una nuova macchina. Il programmatore Michel Royer sta impiegando una tecnica che gli permette di sovrapporre parti di immagini digitalizzate dal vivo su fondi generali normalmente. Il vantaggio della nuova



Welltris è il successore tridimensionale di Tetris. Il titolo sullo schermo è Aleaxel Puoneux, il creatore del gioco.



Gli artisti per la grafica dei giochi pensano fatti e fatti. Poi il team grafico comincia a lavorare su. Questi fanno parte del successo a sorpresa della Infogrames. North and South.

"Il CD-I per poter funzionare richiede un appoggio del tutto nuovo - si tratta del primo media veramente interattivo"

Bruno Bonnell presidente della Infogrames

BIBLIOTECHE E STUDENTI

I programmatori interni della Infogrames lavorano tutti su una rete di PC. La maggior parte del lavoro è un miscuglio di linguaggio macchina del computer "bersaglio" e C compilato. Invece che lavorare in solitudine, scrivendo tutto il codice da zero, i programmatori qui impiegano una biblioteca di routine che è stata continuamente aggiornata sin dai primi giorni della società. Nello spirito di supporto e incoraggiamento reciproco che prevale nello staff, tutti i programmatori fanno uno sforzo per contribuire con routine di loro creazione alla biblioteca comune.

Mettere insieme i geni del computer permette anche di divertirsi ogni mercoledì pomeriggio, quando i ragazzi delle scuole locali vengono invitati a provare i giochi in via di sviluppo - una delle cose che la società ritiene più importanti nel processo di completamento di un gioco.

tecnica e la sua estrema velocità e la quantità relativamente ridotta di memoria che occupa. Abbiamo visto un demo con uno scheletro animale armato di spada, e siamo rimasti impressionati. Questa tecnica dovrebbe permettere una ancor maggiore integrazione della tecnica cinematografica con i programmi per computer nelle produzioni future.

In coppia con il ventitreenne Laurent Salmeron, Michel sta anche lavorando alle conversioni per il nuovo FM Towns. In produzione c'è *Drakkhen*, ma per il futuro prossimo sono previsti anche titoli originali. Questa è solo una delle aree in cui la Infogrames si sta spostando sul mercato giapponese. Ultimamente, sono persino riusciti a generare l'interesse dei grandi produttori di console riguardo alla conversione dei loro titoli più recenti.

Un ulteriore esempio dell'abilità e della volontà della Infogrames di abbracciare continuamente nuova metodologia di trasmissione dai loro prodotti all'utenza si vede nella loro prima produzione video. Dopo aver scoperto che la loro conversione da board game *Full Metal Plane* sembrava essere un po' troppo complessa, hanno deciso di realizzare una videocassetta che discusse le regole e le fattezze del gioco. Sfortunatamente era disponibile solo la versione in francese del video, ma sembrava buona. La versione inglese è attesa entro breve.

Con progetti per il futuro che comprendono titoli tratti dal gioco di ruolo *Call of Cthulhu*, la Infogrames sembra diventare di giorno in giorno più forte. Il presidente Bruno Bonnell vede grandi cose profilarsi all'orizzonte. Ha identificato il bisogno per l'industria di definire meglio il futuro e per le società di impostare una tecnica di mercato globale simile a quella seguita dalla Nintendo. Bruno e i suoi colleghi hanno già fatto qualche esperimento con la pubblicità in TV - un altro passo per stabilire l'importanza della Infogrames sul mercato.

Dopo averci così impressionato, siamo stati portati all'Hotel des Arts et Lettres, un luogo affollato da attori francesi che lavoravano al vicino Théâtre des Celestins, e presto è calata la calda sera primaverile, in cui abbiamo apprezzato quel che può offrire Lione ad uno stanco e affamato giornalista.



Josyane Girard, l'incornata nuova programmatrice della Infogrames, sta abituata a rilassarsi e a beneficiare le stesse.

Place de Bellecour nel centro di Lione è la più grande piazza europea. In cima alla collina c'è la magnifica cattedrale di Fourvière, che domina la statua di Luigi XIV al centro.



Take a closer look for
yourself

F-19

STEALTH FIGHTER

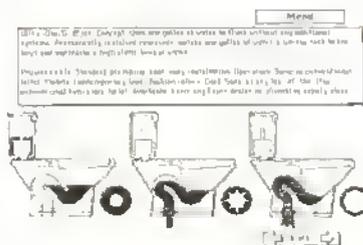
Available for Atari ST and
Commodore Amiga

MICROPROSE
BRINGING ACTION TO SOFTWARE

LEADER
COMPUTER PUBLISHERS

Mondi su CD

Viaggio col mouse
all'interno dello
straordinario nuovo
CD-ROM per Macintosh
della Broderbund



Tutto sugli Scuridi

Dalle riserve d'acqua calcarea di Eureka Springs viene la più radicale difesa a favore del gabinetto senz'acqua. Tormentato dall'inquinamento sotterraneo, The Water Centre ha prodotto l'unico elemtro disponibile riguardante i W.C. "asciutti", dai modelli industriali a quelli fatti in casa; da quelli chimici a quelli meccanici. Voremmo saperne di più sui problemi del gabinetto a secco: parassiti, massima eraria, installazione, manutenzione e qualità del composto finale. Questa sezione tratta anche dei pozzi neri e della politica idrica locale. Saperne nulla bene che i nostri escrementi solidi e liquidi all'ira non sono che ottimi fertilizzanti per il cibo del futuro.
Peter Warshall

Ma di Testa: il Sollievo Definitivo Senza Analgesici!

La libreria nello quale inseriamo esamini le tre copie di questa volume in altrettanti giorni. (Oltimo per una casa indipendente.) Ouplemente il libro riesce a riempire una nicchia. Ho sperimentato la stessa il massaggio del muscolo trapezio durante una delle mie frequentil emigrante e ne ha tratto sollievo. Alcune delle teorie descritte in questa libro sono assurde; nonostante ciò le tecniche elencate (fca cui il massaggio delle scapole con un pennello. la "collistenia facciale" e l'agopressione) sono attime per allontanare il mal di testa.
Candice Krite



Omaha The Cat Dancer

"Fumetti di animali per adulti. Le storie di stile quotidiano di Omaha e dei suoi amici hippie. Divertente e spesso eruffico."
Richard Kadrey

Catalogo per Mancini

"Ecco qui una piccola selezione di oggetti di uso comune progettati per i mancini, alcuni dei quali anche per ambidestri. Avete mai provato a usare delle forbici normali con la mano sinistra?"
Kevin Kelly

Erbece Commestibili dei Giardini Canadesi

"Edible Garden Weeds of Canada e Edible Wild Fruits and Nuts of Canada sono i libri più eleganti e informativi riguardanti il la vegetazione spontanea commestibile. Edible native Plants of the Rocky Mountains è il migliore sulle specie del sud. Il Peterson ha una comoda appendice. Piante commestibili si trovano in campi incolti, discariche, praterie, macchie, stagni, e come la Hakka giapponese solo in certe stagioni. L'identificazione rimane difficile. Il Rox approfonda maggiormente nella raccolta specializzata: buoni disegni, botanica, usi indiani, usi medicinali, raccolta, essiccazione e preparazione di radici, tuberi, rizomi e cormi.
Peter Warshall

Publicata per la prima volta nel 1968, *The Whole Earth Catalog* (il *Catalogo Terrestre Globale*) fornisce un accesso in continua evoluzione a strumenti e idee. Vincitore del *National Book Award*, il *Catalogo* ha venduto più di

2.5 milioni di copie nel corso degli anni. Come nelle precedenti edizioni su carta, la versione elettronica del *Catalogo* è piena zeppa di voci interessanti riguardanti una vasta gamma di argomenti: didattica, arredamento, canottaggio, elettronica digitale e molti altri, che riflettono l'ampiezza degli interessi umani. È un'enciclopedia infinitamente utile e di ottima qualità - informativa, divertente e sluzzicante.

Il *Catalogo Terrestre Globale* su CD-ROM è una visita ipergridata al nostro pianeta. L'Origine della Specie e l'Evoluzione Attivaviso i Secoli. In pratica, 200Mb di testo, grafica e sonoro che comprendono all'incirca 9500 schede di HyperCard riguardanti 2500 soggetti, fra cui 4000 immagini, 2000 estratti testuali e 500 suoni.

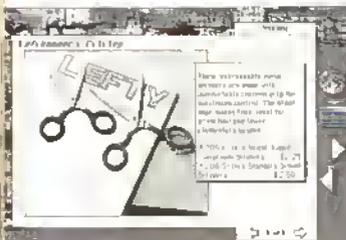
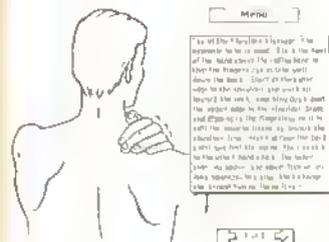
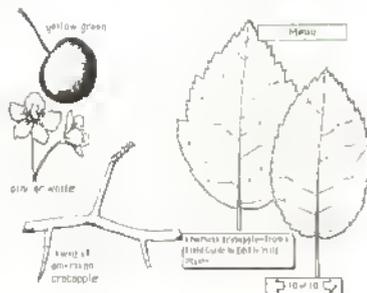
Grazie a HyperCard, ci si può spostare rapidamente e con facilità da un argomento all'altro. Muoversi è semplice: basta puntare su qualsiasi cosa che ci interessa, cliccare e nel giro di pochi secondi si legge, vede e ascolta tutto ciò che la riguarda. I contenuti sono divisi in Sistemi Globali, Comunità, Posti, Ambienti, Mestieri, Vivibilità, Salute, Nomadismo, Comunicazioni, Media, Istruzione, Musica e Indici.

Fuggire il *Catalogo* è un'avventura interattiva, guidata dall'immaginazione. Dovunque ci si muova, si scoprono collegamenti inaspettati e meravigliose fonti di informazione che non si sapeva esistessero.

PRONTI PER IL DECOLLO

I giocatori più maturi potranno ricordare la casa produttrice di questo notevole prodotto per Macintosh, La Broderbund ha fatto parte del mondo dei giochi, dell'educazione e della produttività computerizzata sin dall'inizio dell'era del microcomputer. Ha sviluppato classici come *Lode Runner* e *Choplifter*, e ora produce persino un joystick cyberpunk per la console Nintendo.

L'*Electronic Whole Earth Catalog - Access to Tools and Ideas* - in versione CD-ROM è disponibile solamente per il Macintosh e costa 149,95 dollari negli Stati Uniti. Per ulteriori informazioni contattare Broderbund Software, Inc., 17 Park Drive, San Rafael, California, 94903-2101, USA.



Wonderland!

La MAGNETIC SCROLLS presenta l'ultimo sistema di gioco multi-finestre. Aprirà forse una nuova era di giochi intelligenti?



Magnetic Windows offre un'interfaccia utente molto flessibile. I programmatori personalizzano i giocatori per un bel po', con questo sistema...

Immaginale un sistema di giochi multi-finestra, con mouse, comandi a icona, schermate di eccezionale qualità grafica e animazione. Può essere completamente riconfigurato tanto da permettere di progettare l'ambientazione di uno scenario per Balance of the Planet o un'avventura dinamica tipo ICOM con sequenze arcade. E il sistema Magnetic Windows, che la Magnetic Scrolls e la Virgin stanno per lanciare con Alice in Wonderland (Alicia nel Paese delle Meraviglie).

Un attimo, Mag Scrolls: e quella delle avventure, no? E gli adventure hanno lo stesso fascino di un'interfaccia RS232 su PC, no?

Sì, e proprio così. Ma ciò che è straordinario di questo gioco e del sistema MW è il fatto che l'interfaccia è talmente avanzata da realizzare l'impossibile e riportare in auge le avventure come in un bel sogno. Se ci si pensa un po' su, ha un senso. Ecco perché...

IL PAESE DELLE MERAVIGLIE

Che si voglia craderlo o meno, l'inizio delle avventure e quello dei giochi da bar sono stati simili - è solo successivamente che i due generi si sono modificati. Una delle prime avventure, ad esempio, era Hunt the Wampus, che consisteva in un infinito girovagare attraverso un ridotto numero di locazioni. Queste andavano descritte a parole perché all'epoca le macchine non erano provviste di capacità grafiche adeguate. Questa idea base - di creare cioè uno scenario di luoghi da esplorare e ostacoli di vario genere da superare - è comune sia agli adventure tradizionali CHE ai giochi d'azione che, proprio per questo motivo, sono stati definiti in seguito "avventure dinamiche".

Nel momento in cui le avventure dinamiche hanno seriamente cominciato a sfruttare tutto il potenziale nella grafica e nel suono delle macchine più recenti, le avventure tradizionali hanno seguito un percorso diverso, sviluppando invece la capacità di parsing dagli input di testo. Queste divennero sempre più efficaci,

ma l'interesse verso gli adventure continuò a diminuire. Quel genere di giochi sembrava a prima vista meno interessante dei giochi d'azione, ma pochi programmatori si resero conto che era proprio il cuore delle loro creature - il parser - a fare allontanare la gente.

In un adventure tipico, tanto per fare un esempio, bisogna digitare le lettere E, W, S, e N. La combinazione di questo formato di comando (corrispondente a un solo tasto) con una schermata grafica per ogni locazione dà un risultato molto più vicino ad un'avventura dinamica di quanto possa essere un mega-super-parser capace di capire cose come "PRENDI IL CRISANTEMO ROSA E INSERISCILO NEL VASO ROTONDO" per poi rispondere "NON CAPISCO 'ROTONDO'" perché la parola non è stata scritta correttamente. È del tutto comprensibile che la gente abbia preferito tornare al joystick.

Ma l'idea di base di creare un mondo affascinante riempendolo di sfide di ogni tipo, elementi alludici al caso e campioni resta una formula vincente. Serva soltanto il software giusto. Ed è quello che la Magnetic Scrolls offre in questo momento - un paese delle meraviglie...

FINESTRE MAGNETICHE

MW è un sistema multi-finestra, guidato da mouse e dotato di menu a tendina. Tutte le finestre possono essere ridimensionate e spostate su tutto lo schermo, che viene così strutturato secondo i gusti del giocatore. Nel gioco di Alice, fra le finestre ci sono un inventario iconico, una bussola e un'altra lista a icone degli oggetti nelle vicinanze. E sembra possibile modificare formato e dimensioni delle finestre, adattandole a tutti i possibili scenari dell'azione. Le finestre sono molto di più di un pannello di visualizzazione: è possibile trascinare oggetti dentro a fuochi di esse, mostrarvi animazioni a persino interagire con gli spiriti contenuti cliccandoci sopra o controllandoli con un joystick. È veramente un sistema flessibilissimo.

Il nucleo di Wonderland è costituito dalla "Finestra della Storia", che funziona come un'avventure testuale tradizionale però molto facile da usare, con menu di comandi, caratteri ridimensionabili e ogni genere di chicche. Molti comandi possono essere attivati semplicemente cliccando su oggetti o icone, ed è evidente che non si tratta di un sistema per dattilografisti!

Le finestre della grafica spuntano in varie locazioni a vengono spesso "attivate" da avvenimenti nel gioco. Esiste anche un'opzione di mappaggio automatica a un utilissimo sistema di aiuto strutturato ad albero richiamabile se si ha bisogno di consigli. Salvataggi e caricamenti operano con file dal nome definibile a piacere. E infine c'è anche una musica eccezionale - in attenti il motivo per cui la distribuzione è stata ritardata tanto è stata proprio la volontà della MS di avere una musica perfettamente adeguata - a anche questa è una gradita novità rispetto agli adventure tradizionali, generalmente muti come tombe.

Wonderland aspetta abbastanza fedelmente la storia di Alice. Nel prossimo numero forniremo un resoconto più dettagliato. Quello che bisogna tenere a mente comunque è che Wonderland non è una parte di tutta la storia - il vero gioiello è il sistema che lo sostiene, che rappresenterà senza dubbio la forza trainante di molti futuri paesi delle meraviglie.

"Dal punto di vista tecnico quello che abbiamo fatto è semplicemente incredibile"

Ante Sinclair, della Magnetic Scrolls



Una delle MS - un'avventura grafica della "vecchia scuola" che ha reso famosa questa società. Notate le dimensioni della finestra - uno dei vantaggi del MW è la possibilità di configurare lo schermo secondo i propri gusti.

**VOLEVAMO CHIAMARCI
"68000 anni più avanti..."
MA NON CI AVREBBE CREDUTO NESSUNO.
INFATTI, SIAMO AVANTI SOLO DI QUALCHE ANNO!**

Buone vacanze!

Hei! che ne dite di vederci tutti a Malibù per farci un partitone con l'ATARI LYNX (Lit. 349.000).

Come? Dite che avete la casa a Riccione?

Bene! Allora fanno al caso vostro il PC ENGINE.

(Lit. 450.000) o il SEGA MEGA DRIVE

(Lit. 550.000) che portate dove vi pare.

Un'ultima raccomandazione, non prendete troppo sole che vi si fondono le ROM!

Arrivederci a settembre con grosse novità.

Che ve ne pare di NEO GEO e FM TOWN?

WHO ELSE?!

68000 e dintorni sas

Via G. Washington, 91 - 20146 Milano

Tel. 02/4231035 - Fax 02/4230633 (24 HRS)

Tracon and Rapcon

Air Traffic Control Simulators



UN GIOCO O UNA MICIDIALE REALTA'?

Questi due nuovi programmi ti avvicinano ad una dimensione che solo pochi giochi per computer sono stati in grado di ricreare. Le opzioni di controllo sono molto vicine alla realtà e gli ordini impartiti, così come il loro ricevimento, sono trasmessi dal tuo altoparlante.

RAPCON è, in tutte le sue componenti, un simulatore di controllo del traffico aereo militare. Segui i movimenti del caccia F14 e F16 e, fra gli altri, dei bombardieri B52 e B1, ciascuno condotto ad altezze inimmaginabili. Devi impartire ferocemente le direttive precise in caso di peggioramento delle condizioni atmosferiche, di avaria dei motori o, addirittura, di perdita di quota. Sarai all'altezza di tutto questo? Disponibile per IBM PC o compatibile 512K. Compatibile con mouse Microsoft.

LEADER

TRACON è un simulatore basato sui movimenti di un aereo civile. Controlli il traffico nello spazio di un 'vero' campo radar e devi misurarti con problemi di traffico diversi, dalla calma relativa della mezzanotte all'ora di punta più congestionata che si possa immaginare. Condizioni meteorologiche inelutabili ed errori da parte dei piloti mettono a dura prova le tue capacità. Possibilità di scelta di settori, inclusa una zona di controllo europea. Disponibile per IBM PC o compatibile 256K. Compatibile con mouse Microsoft. Audiotassetta.



Wesson
International

M I N D S C A P E

P S

Marchi di qualità!

Da ora in poi, K assegnerà dei nuovi "marchi di qualità" a quei giochi che raggiungono prestazioni software eccezionali.

Se un gioco supera realmente le barriere in sonoro, grafica od originalità troverete l'appropriato K-marchio nella recensione. A meno che non sia veramente pessimo - nel qual caso si meriterà il K-bidone. Case di software: siete avvertite!

K-VOTO!

Domanda: Questo gioco mi catturerà veramente? E per quanto?

Risposta: la curva CIP - il cuore del Sistema di Valutazione di K.

Ciascuna recensione include una curva CIP (under box "Punti della CIP") e i "Riquadri Versioni" che danno informazioni specifiche per ciascuna versione. Questi riquadri contengono voti relativi a:

GRAFICA

Tutti gli aspetti grafici dal gioco - tenendo in considerazione i limiti di ciascuna macchina.

AUDIO

Qui sono valutati la musica e gli effetti sonori. È possibile trovare un voto nullo non per macchine limitate come lo Spectrum o il PC se vengono superati i limiti intrinseci del computer.

FATTORE QI

Altamente detto Fattore "materie grigie". Qui si per Quozienti di Intelligenza e indica quante bisogna ragionare per giocare al meglio un gioco. Notare che i lettori di K sono generalmente considerati più intelligenti degli altri esseri umani, quindi questa valutazione potrà essere più bassa di quello che vi aspettate.

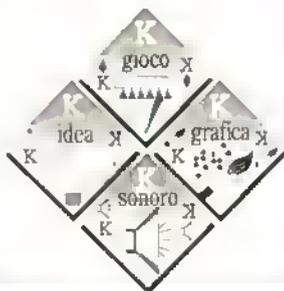
FATTORE K

In pratica è una misura dell'irrisolvibilità del gioco. Giochi come *Arkward* e *Flying Shark* (che sono virtualmente zone malate grigie, ma sono notevolmente coinvolgenti). Quasi tutti i coin-op hanno un voto alto in questa categoria perché sono di solito parafre di soddisfazione immediata. I giochi non troppo assera o divertenti e intelligenti, possono essere notevolmente bassi.

K-VOTO

Per ottenere un voto elevato un gioco non deve essere soltanto irrisolvibile e molto interessante, deve anche essere lungo e a supporto in ingiurie dell'Impe. Ecco una guida generale ai significati dei voti:

900+ Un classico, raccomandato senza riserve.



NUOVI MARCHI DI QUALITÀ

800-899 Un gioco superiore ma forse privo di quello spunto che lo rende interessante per mesi e anni.

700-799 Ancora molto raccomandato ma probabilmente a un paio di aspetti nella struttura di gioco che non riducono il voto.

600-699 La "zona di comfort", un gioco con queste voti è un buon gioco "se si gioca al genere".

500-599 Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.

400-499 Problemi di giocabilità o di programmazione lo rendono un gioco insulsi.

300-399 Nem solo la giocabilità è scadente ma lo è anche la sua alla base dal gioco stesso.

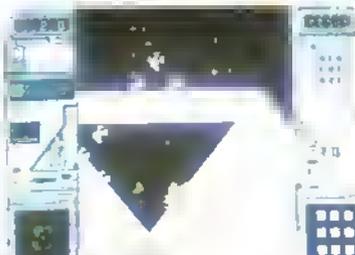
200-299 Qui le cose si fanno serie, un grido di bug o di giocabilità pessima.

100-199 Un gioco per lo ZX81 che gira su Amiga.

Sotto 100 Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se non riuscite, non vorrete neanche la pena di un grido di K-bidone.

RIQUADRI VERSIONI:

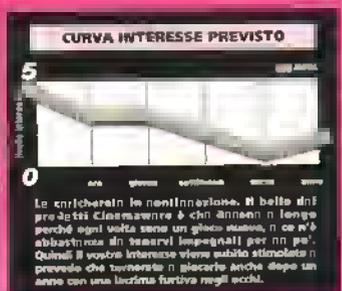
Questi coprono informazioni specifiche per ciascuna versione relative alla grafica, all'audio, al problema di caricamento, alla presenza di un riquadro per il vostro computer, ma in versione e previste verrà trattata in un numero successivo.



Arkward - è la seconda volta che questo gioco della US Gold appare nella rubrica delle recensioni. Questo perché quando arrivò in redazione non era finito e lo presentammo come anteprima per tenerci la forma. Ora potete controllare il voto e il verdetto, fine...



Oltre *Shadow of the Bear* - il seguito delle *Psychosis* di una dei più validi titoli per Amiga è uno dei giochi in anteprima di questo numero - lo recensiremo e giudicheremo quando arriverà la versione finita.



Le ricorderete le non inaspettate, il bello del pretesto. Ciascuno è chi arriva in tempo perché ogni volta sono un gioco nuovo, il cui è abbastanza in teneri impegni per noi. Quindi il vostro interesse viene subito stimolato e prevede che tornerete a giocare anche dopo un anno con una licenza furtiva negli occhi.

POTENZA DELLA CIP!

La CIP - Curva d'Interesse Previsto - è il più sofisticato strumento di recensione in circolazione.

A K sappiamo che un gioco non è un semplice passatempo ma una vera e propria esperienza ludica. È la CIP il punto di vista che tiene conto di questo importante fattore. La curva è divisa in sei sezioni, indicanti il livello di interesse che cresce a scendere nel giocatore dopo un minuto, un ora, un giorno, una settimana, un mese e un anno. Un voto elevato indica che il vostro livello di interesse in ciascun particolare momento (benché ciò sia già di per sé imponente).

Ad esempio, un alto valore in combinazione col minuto significa che il gioco è fantastico da vedere e un entusiasmo in dall'ora. Ciò significa che è un buon gioco da mostrare ai vostri amici - tanto è probabile che non lo guarderanno per più di un minuto.

I valori relativi a minuto, ora e giorno possono dire molto su un gioco. Se c'è una decisa caduta da un livello può trattarsi di un gioco presumibilmente non immediatamente giocabile - non ideale per coloro a cui piace prendere subito in mano il joystick e dominare a giocare. In alternativa, la grafica potrebbe essere un po' deludente anche se giocabilità non comincia a catturare. In questi casi leggete il commento della CIP per maggiori dettagli.

Infin, ci sono i valori mese e anno. Più un gioco si mantiene alto in queste categorie più merita i vostri sudati risparmi.

K PROMETTE CHE...

1. A differenza di altre riviste, NON recensirà giochi non finalizzati. Se non recensita, è identico a quello che acquisterete in un negozio. In eccezioni sono in alcuni casi chiamati dalle ditte "Antiprimo" a lato della pagina e non vengono valutati con il K-Voto.
2. Ciascun gioco è stato istinto accuratamente. Se ricapitate in bug o altri difetti, ci rivolgeremo immediatamente alle case di software per spiegazioni. Quando è possibile, vi daremo più della semplice recensione, un'indagine analitica, comparazioni e informazioni tecniche.
3. Tutti i voti sono calcolati attentamente. Potete anche affidamento nel deciderlo al momento dell'acquisto.

...CONTINUANO LE NUOVE VERSIONI

Powerdrome per PC, più *Cloud Kingdoms* per Amiga e *Castle Masters* per PC e Amiga, due giochi per Archimedes - ma sono tutte qui?

L'appuntamento con le NUOVE VERSIONI questo mese è a pag 70.



Il miracolo calcistico continua: la ANCO riprende la formula vincente di Kick Off e ci aggiunge nuove rivoluzionarie caratteristiche. A tutto questo vanno ad aggiungersi non uno, ma DZZINE di giochi in una sola confezione...

I Ci ho lavorato per due anni' dice Anil Gupta mentre carica Kick Off 2. "Volevo un gioco di calcio assolutamente completo, il Flight Simulator III del calcio, con il massimo grado di longevità". Quest'uomo sa il fatto suo, non c'è dubbio...

Le prime impressioni di Kick Off 2, completo al 95% quando l'abbiamo provato (quindi la recensione con K-volo dovrà aspettare), certamente sembrano dai ragioni ai proclami di Anil. KO2 non è uno, probabilmente neanche due, ma dozzine di giochi diversi in un package solo. Eccone il resoconto...



Puntazione a nove metri dalla palla c'è la barriera. Solo una delle tante novità di KO2.

Il gioco inizia proponendo nove opzioni. La prima è la Partita Secca. Questa dà la possibilità di giocare da soli o in due contro il computer, oppure uno contro uno. Sotto questo aspetto ricorda un po' Kick Off 1, ma le modifiche rivoluzionarie fanno qualcosa di assolutamente nuovo.

Innanzitutto si può selezionare una montagna di opzioni di gioco (vedi riquadro). In secondo luogo si possono caricare le squadre da Player Manager. Ciò presenta prospettive illimitate, consentendo di allenare una squadra per battere il computer (o i vostri amici). Terzo aspetto, ed è il più importante di tutti, KO2 offre due differenti modi di gioco.

Il primo modo replica quello di KO1: auto-selezione del giocatore più vicino alla palla. La seconda possibilità è molto differente: si possono scegliere i componenti della squadra da una rosa prima di giocare e contemporaneamente nominare un membro della squadra come "giocatore attivo". In questo modo si controlla solo quel giocatore durante la partita, quindi facile in modo che sia un attaccante

KICK

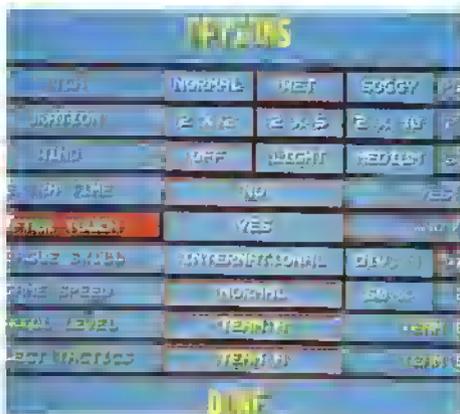
TOCCHI DI CLASSE

KO2 apre nuovi orizzonti come gioco calcistico poiché contiene un'ampia gamma di trucchi che consentono di spazzare il proprio avversario. Ecco alcuni esempi delle tante varianti possibili:

- si può determinare la distanza e la direzione della rimessa laterale
- si può influenzare la direzione della palla subito dopo averle calciata
- si può variare distanza e direzione quando si tira un corner, stabilendo se passare corto o tirare verso l'area
- si possono effettuare delle sostituzioni in qualsiasi momento
- si possono imbandire le tattiche in qualsiasi momento della partita.
- ci sono tre possibilità quando si batte una punizione: passare la palla, fare finta di tirare e calciare direttamente in porta, e si può dare l'affetto al pallone (influenzandone direzione per i 36 frame successivi) (circa mezzo secondo).

La maggior parte di queste opzioni è attivabile tramite la manipolazione del joystick e del pulsante di fuoco, o sicché un l'avversario rimane sempre all'oscuro delle vostre intenzioni! Tutte queste abilità speciali compiliano un po' il gioco ed è per questo che c'è un'opzione di "gioco lento", che serve proprio per "allenarsi" a perfezionarla, a meno che non vogliate zappare il campo o beccare una batosta dai vostri amici.

se volete divertirvi. C'è da tener presente che in KO2 tutti i giocatori hanno delle caratteristiche specifiche, quindi potreste scoprire di aver selezionato un blocco che non sa rispettare mezzo schema di gioco. Non ha importanza, almeno la



Calcio d'intesa.



Lo schermo delle opzioni

prossima volta lo sapete!

PIU' GIOCATORI

Non solo KO2 offre un mucchio di possibilità in più rispetto a KO1 (vedi riquadro Tocchi di Classe) ma estende il confronto sul campo a 3 e 4 giocatori, con due giocatori che si danno per battere un'altra coppia.

KO2 doveva originariamente incorporare un campionato a sedici squadre, ma la Arco ha rice-

OFF 2



Un campo bagnato sull'Amiga sembra proprio presente, eh?!



Si può scegliere una qualsiasi combinazione di due colori per le maglie della vostra squadra.

OPZIONI DI GIOCO

Ecco la lista completa delle opzioni disponibili alla partenza:

- Partita Secca
- Allestimento
- Campionato
- Coppa
- Amichevole Internazionale
- Eventi Speciali (vedi opzione riquadro)
- Design Kit
- Moviola
- Opzioni di Gioco

L'ultima opzione è davvero completa. Tieni per cominciare, se l'Amiga ci sono quattro differenti tipi di campo, a partire dal normale per passare al bagnato e pesante fino al torrenziale. Si può scegliere la durata della partita da un'ampia gamma, dai 2'20 minuti e i 2'20 minuti (i 45 minuti sono separati). Si può decidere se giocare o meno i tempi supplementari. Si può anche scegliere l'opzione di Doppio Effetto che consente di controllare il pallone per un secondo dopo averlo calciato. Si può modificare il livello di abilità e scelta tra l'attacco, Serie A e Serie C1 e potete rallentare la velocità del gioco al 50% o addirittura al 25% per provare le abilità speciali (fondamentale per i principianti).

EVENTI SPECIALI

Se qualcuno pensa che KO2 sia fuori dal mondo, beh c'è l'opzione Eventi Speciali che lo catapulta direttamente al di là del sistema solare...

KO2 propone un'opzione unica che consente di caricare speciali dati disk che saranno pubblicati dalla Amiga: le leghe in corso (serie A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z) e Italia (il prezzo non è ancora stato definito).

Avendo le mente il costo di certi dati disk (Falcon, Sun City a tutto il resto), si può tranquillamente dire che è un bel colpo.

Ci saranno 51 tipi di dati disk. Il primo mette e disposizione squadre già formate e pronte per giocare, che ricalcano le formazioni di famosissimi club del passato e del presente, i tifosi dell'Arsenal, ad esempio, possono richiedere un disco con tutti i giocatori che vi hanno militato dal 1967 al 1987. Quindi se voi i vostri amici tenete a della squadra, potete averla una contro l'altra sul campo di gioco. Sempre che la League prepari dei dati e dei di squadre italiane.

Ci sarà anche una speciale data disk con una Lega completa con le 4 divisioni (dalla Lega inglese).

Di nuovo ci saranno anche dei dischi con tattiche e schemi di gioco da utilizzare durante una partita.

Infine c'è il Kick Off 2 Maths Disk. È una cosa un po' eterna: questo disco userà i parametri del programma che determinano le lunghezze dei firi a tutto il resto per proporre una serie di esercizi di matematica per cervelloni. Chissà se la scuola lo adatterà come esercizio.

E delcis in fondo, abbiamo i veri dischi degli Eventi Speciali con i tre e quel il Campionato del Mondo, la Coppa UEFA, agitano completo di proprie regole.

Così, finalmente, si potrà raccogliere qualsiasi sfida calcistica che il mondo possa proporre, e casa propria.

vuto centinaia di telefonate per il fatto che una simile caratteristica sarebbe stata limitata al computer Amiga da 1 Megabyte. Alla fine è stata mantenuta l'originaria lega a 8 squadre, ma ogni squadra può essere trapiantata direttamente da Player Manager (se lo si ha) e il tutto funzionerà ancora con 512K.

Inoltre, ci sarà un'incredibile opzione di replay la cui registrazione potranno essere addirittura salvate su disco, consentendo così di costruire la propria biblioteca di "Grandi Gol" (o "golass", come dice José Altafini in TV).

Ooops, ci stavamo dimenticando gli Eventi Speciali. Niente paura, scoprirete tutto leggendo il pannello qui a sinistra.

Non c'è alcun dubbio: KO2 ha le carte in regola per essere il primo simulatore calcistico totale per nome e giocabilità (c'è anche il fuorigioco!). Ci riserviamo di darvi un voto quando proveremo la versione definitiva, ma per quel che si è visto, KO2 potrà puntare alla "nomination" come Gioco dell'Anno. Si tratta di aspettare un po'... ma ne varrà la pena.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
C64/128	L18000d + L25000d	USCITO
PC	L49000d	POSSIBILE



La lista dei giocatori. Si scelgono i giocatori ritirati e se il male anche quello che sarà il giocatore attino durante la partita.

ANTEPRIME

BEAST TWO

E OLTRE...

Non contenti del loro predominio nella tecnologia del software, quelli della PSYGNOSIS si preparano a dare nuova vitalità agli schemi di gioco con una serie di scenari complessi e altamente originali. K è andato sino a Liverpool per scoprire di cosa si tratta...

Shadow of the Beast è stato uno dei giochi più venduti per Amiga grazie alla superba grafica e al geniale sfruttamento delle effettive capacità della macchina. Ma è quello che si aspetta sempre dalla Psygnosis - un livello tecnico secondo a nessuno. Quello che invece non ci si potrebbe sempre aspettare è uno schema di gioco veramente originale - o almeno questa era la nostra opinione prima della recente visita alla sede di Liverpool.

Qui sta per avvenire una piccola rivoluzione. Non contenti della loro fama di esperti di programmazione, quelli della Psygnosis stanno investendo un sacco di tempo e denaro nel migliorare lo spessore dei loro giochi. Il primo a beneficiare di questo sforzo sarà *Beast Two* (titolo provvisorio) che riprende lo scenario del best-seller *Psygnosis* e lo riempie di nuove caratteristiche di gioco.

Beast Two conserverà lo scorrimento parallaxico e il punto di vista laterale, ma insaporirà il tutto con oggetti e armi - cosa davvero straordinaria per un gioco di questo genere - con la possibilità di interazione limitata, seppur limitata, con altri personaggi.

Viaggiando per i vari livelli di un ambiente ostile, si scopriranno situazioni dalle quali non si può uscire senza aiuti esterni. Ad un certo punto, per esempio, si viene sopraffatti dal nemico e trascinati in prigione. Qui si andrà a far compagnia a un altro svenurato, e solo instaurando una (limitata) conversazione si potrà ottenere l'informazione necessaria alla fuga.

Nell'affrontare gli ostacoli bisognerà usare il cervello molto più che nella prima avventura adoperando fra le altre cose un inventano degli oggetti. Il prezzo da pagare per queste migliorie? Un minor numero di dettagli nello sprite principale. Ma una bestia può sopportare anche questo, no?



Beast 2: Arrampicarsi su quella catena potrebbe essere fatale: forse è il momento di cercare una caviglia da far saltare prima di noi.

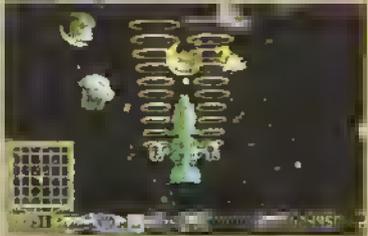


Beast 2: Inequivocamente Beastiale, ma nasconde caratteristiche tutte nuove.

Beast 2: Tante armi differenti, ognuna con i suoi particolari pregi e difetti...



Beast 2: I messaggi testuali appaiono alla base dello schermo. Ora siete in prigione e dovete trovare il modo di aggirare quella guardiola.



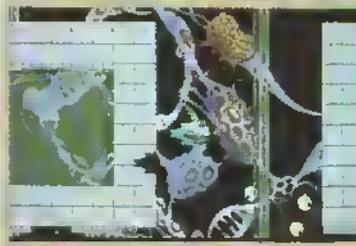
Avanzata: Il gioco propone differenti punti di vista mentre si controlla all'interno di un sistema planetario: le ratte si programmano con uno speciale computer che calcola orbite e distanze.



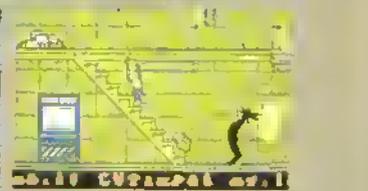
Avanzata: Una dei simpatici vicini alieni. Da sfidare.



Avanzata: Un'isola abitata su un pianeta si può programmare il viaggio e comprare armi extra.



Avanzata: Vista dall'alto poco prima di atterrare nella stazione spaziale.



Dr. Mallett: Il tre non è prioritario: Coltoppo propone il più incredibile e irregolare gruppo di "invernal" che si sia mai visto. Dal 1 sono ritirati in clima alle scorse a piangere le sorte del loro compagno che sta per essere sprecato dal terribile Dr. Mallett. I Coltoppo possono essere tratti in salvo scendendo un tram.



The Killing Game Show: Questo gioco sfrutta l'idea dell'ocqua che sale (senza vista in veri giochi attraverso gli anni nessuno ricorda Spahntrahn sul Lynx? Un grande gioco, per vi deve guidare un robot saltatore e scalinare all'interno di un labirinto risolvendo i rompicapo e distruggendo i nemici. Stupendamente giocabile e quasi certamente destinato a essere uno dei grossi successi di quest'anno.



The Killing Game Show: Lo schema di gioco prevede lo scambio costante di armi a oggetti per superare gli ostacoli. Questi vanno affrontati in un certo ordine e, come aiuto, il gioco propone una possibilità di "analisi totale" che mostra le giocate sequenze dell'intero partita.



Puggsy: Questo gioco potrebbe essere il primo di una serie perché le Puggsola ha fatto di Puggsy la propria mascotte. Puggsy apparirà in giochi simili a Comete Osce, con numerose schermate e uno schema di gioco semplice ma tortuoso. Ideale per i CD-ROM. Qui Puggsy ha qualche problema con una bestiolina sotterranea.

Nel frattempo, la Psygnosis sta lavorando a tutta una serie di nuovi progetti fra i quali *The Killing Game Show*, che secondo il nostro umile parere è uno dei più divertenti giochi d'azione che si siano visti da un pezzo. Guardate foto e commenti di queste pagine. Poi c'è *Dr. Maliet*. Le parole non bastano per descriverlo - con una simile originalità e stranezza ci viene in mente soltanto *Caesar the Cat* della Microsoft. E l'ultimo genere di gioco che ci si aspetterebbe dalla Psygnosis, ma dopo un più approfondito esame lo si scopre molto più ingegnoso di quel che sembra a prima vista. I grandi spriti e il semplice meccanismo ne fanno un prodotto che sarebbe tranquillamente convertibile su console o su CD, eccellente per i più giovani quanto per gli appassionati di giochi carini.

Poi c'era *Tempus*, del quale non abbiamo fotografie. Peccato, perché potrebbe diventare un'altro megagioco, quando uscirà verso la fine dell'anno. La principale caratteristica del gioco è la combinazione di tre tipi di gestione grafica all'interno dello stesso scenario. Abbiamo una visuale in soggettiva, uno scrolling laterale "alla *Beast*" e persino una sezione "di interni" come in *Dungeon Master*. Ogni tipo di gestione grafica offre un differente stile di gioco, per cui ci saranno esplorazioni in prima persona, battaglie in stile *Beast* e rompicapo da risolvere nel profondo delle segrete. Mica male, ragazzi.

In queste pagine si possono vedere quali altre meraviglie ci siamo trovati di fronte in quel di Liverpool. Qualsiasi cosa sia successa alla Psygnosis, ne è venuta fuori una rivoluzione nel loro approccio al gioco elettronico. Se si prova a combinare questa nuova energia con una già consolidata esperienza tecnica, il risultato è qualcosa di veramente speciale.

Walker un altro classico scenario di David Jones, quello di *Blood Money* e *Megas*. In questo soprattutto incontriamo un robot combattente stupendamente animato che avanza in un panorama di mare e distruzione sparando con il cannone rotante montato al posto della testa. È bellissimo e potrebbe diventare facilmente un nuovo successo per la Psygnosis e il team di *Blood Money*.



SERIE A

Il gioco più bello del mondo, dopo il calcio.

Serie A è un gioco basato sul campionato italiano e sulle reali prestazioni dei veri calciatori di serie A.

- Divento allenatore di uno squadra di serie A
- Decidi lo farmozione che scende in campo ogni domenica
- Lotto per lo scudetto e la "ziano UEFA"
- Acquisto Violli!
- Cedi Boggio!
- Mando in punchino Carnevole!

Serie A si gioca senza computer: basta una calcolatrice tascabile!

IN VENDITA DA SETTEMBRE



Robbie il robot cerca vendetta



A chi meglio l'indivisa dello schermo?

RESOLUTION

Los Evegas, 2038. Un fiume di dati e dirogha scorre nella strade della città. Il crimine è al potere. I guerneri hanno completato la devastazione, il governo non ha peso. C'è un'ultima speranza: rispondere al fuoco col fuoco. Utilizzare i criminali già processati contro i criminali in attività. La Soluzione 101 (che si legge come la bibita, NdR). Un provvedimento per il futuro, una chance di libertà.

Soluzione 101, sottosezione 1a): "Con la presente si stabilisce che, con affatto dal 19 Gennaio 2038, qualsiasi trasgressore incarcerato all'interno di una prigione di Stato o appartenente alla Federazione degli Stati Uniti di Nuova America che da da... ricaverà la grazia dal Governo per qualsiasi crimine passato per il quale sia stato giudicato colpevole, può ricevere la grazia attraverso l'asplamanto del Mandato di Eliminazione quale Sceriffo di Stato. Tali Mandati verranno soltanto per l'eliminazione dei più pericolosi criminali degli Stati Uniti di Nuova America." Mi chiamano il Crociato. Incaicarlo per una sciocchezza - avevo spappolato la miza dal mio socio con una 9mm atomica - ora l'espletamento del Mandato di Eliminazione mi procurerà l'amnistia. Ho sentito il sapore della libertà: ne arò proprio assetato.

Freddo e spiatato, ho subito terminato due grossi spacciatori - Toby Komazuki nell'EastSide e Johnny Psychops nei Southern Boulevards. Ora giuovo per il West Side nel mio veicolo a cuscino d'ana Theta 4000 per cercare e distruggere. Il mio obiettivo, Lord Camamia, si occupava di preparari genetici. I padroni della Osaka biotech avevano creato codici subcellulari per trasformare in tempo reale i lagami del DNA.

La mia Theta 4000 era acquappata con molti extra. Il Dipartimento della Difesa mi giungo che i veicoli vengano attrazzati con un dispositivo di offesa. Ogni cittadino deve essere nella possibilità di difendersi per la strada. Grazie alle sovvenzioni del governo le auto-macgun di Classe Uno sono ora disponibili per tutti. Sa hai la tecnologia, hai tutto. Il mio lutto era un Gruppo Booster al Kavlumino Nucleocalalizzato Supercaicato per il motore turbogel - 3600 cavalli-vapora mi fanno arrivare a 200km/h in meno di cinque secondi per una veloci-

La MILLENIUM irrompe nel ventunesimo secolo

la finala in volo leggero di 6500km/h.
La copertura radar è fornita dal Mabel 367 Quante della Blade Industries. Auto-macgun di Classe Tre, cannoni a gatto verticale di Classe Due, lancia-

UN GIOCO DA INCUBO

"Resolution 101 è stato un incubo dall'inizio alla fine," dice il tuo creatore Paul Caruthers della Astal Software. "Riuscire a vedere i palazzi in 3D col terreno a fare spandere e contrastare gli spalti in tempo reale è parecchio difficile." Sono stati necessari, come mai per sviluppare il gioco, e Caruthers ha scritto sia la versione per Amiga che quella per ST di 101 per la Millennium. Questo programmatore s'è ottenuto nato a Nollingham in passato ha creato megasuccessi come KOR e Archipelagos. "Tutti rimangono affascinati dalla velocità di 101, ma sarebbe stato bello passare uno schema di gioco più complesso e dall'aglio. Ad esempio, la possibilità di esplorare l'interno di ogni palazzo. Mi sono ispirato più al codice di Archipelagos che alla tematica cyberspauk - quella è essenzialmente una caratteristica sommariale."

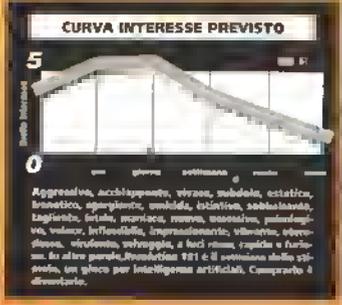
E cosa? che Caruthers detesta nell'industria del videogiochi? "Il numero sempre crescente dei giochi su PC, senza un tipico esempio di avventura. Le cose diventano sempre più burocratizzate. Ciò che serve più di ogni altra cosa sono idee originali. La ragione per cui scrivo giochi è che così ho una possibilità di sfruttare il mio talento creativo. Posso materializzare l'astrazione, a quanto a use cose impossibili con i prodotti in licenza."

Il prossimo gioco di Caruthers sarà una simulazione sportiva che aiuterà la routine di 101. Stomball (questo il titolo provvisorio) sarà pronto per i primi mesi del '91. Nel frattempo, Caruthers continuerà a guardare il suo genio di film preferito - la pastime, volgarissima commedia lagari.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
IBM PC	L29000d	IMMINENTE
Non sono previste altre versioni		

Resolution 101 è veloce, ha la rapidità che volevamo. Una città poligonale popolata di 1 palta la volo è puro divertimento. L'atmosfera avrebbe potuto essere migliore con una gamma di colori meno sgargiante e iprite con un disegno più originale - i brillanti colori principali, i dischi volanti e i "robot" non sono molto da ventunesimo secolo. Ma se questo ti può dimenticare, l'insubstanta come no. Colonna sonora spazzaluta, fugaci effetti di rumore bianco.

GRAFICA	9	FAATTORFI	7	Il voto 917
AUDIO	7	FAATTORFI	8	



missili a ricarica di Classe Uno. Identificazione automatica del bersaglio, munizioni limitate. Nessun problema di risparmio, silico a volontà.

Giando un angolo, la strumentazione si accese. I display presero vita tra mille rumori elettronici. La spia di avvertimento di Percorso Completo mi lampeggiò davanti agli occhi. Mi precipitai sullo spacciatore di dioga. Classica reazione, errore classico. I robo-cecchini erano già appostati.

Ero ancora vivo, ma avevo subito sarr danni. L'armatura in lana di vetro con sottotrato in membrana sensibile al danneggiamento era ridotta a un quarto. Il mio gioiello stava per distruggarsi. E stavo cercando, a 650km/h di velocità, il nerissimo barattolo della "Morte". Reazione evasiva di emergenza. Sobbalzo, lampeggio, niente.

Il mio credito presso l'Assicurazione Internazionale dal Veicolo era a livello zero. Un'ultima possibilità. 5000 dollari neo-americani mi avrebbero rifinto del migliore scas saprogiammi in circolazione, capace di aumentare il mio credito nel databasa dell'assicurazione. ...il problema era che non avevo 5000 dollari.

Mi svegliai in ospedale, non potevo muovermi. Mi avevano fatto qualcosa. Da qualche parte un vacchio riccone stava camminando col mio giovane, inubia cuoia. Ero fuori gioco. Il ritorno nel Pentenziano di Stato sarebbe stato duro.



La mappa del campo di gioco prima di una partita

Un momento della partita. Il gol è molto vicino...



PROJECTYLE

Buonafiera, spettatori di Rai 18. Il vostro corrispondente Oloap Itnailgap vi dà il benvenuto alla finale del XIV campionato interplanetario di Projectyle, che sta per svolgersi sul nuovo satellite artificiale orbitante attorno a Giove. Quest'anno per la prima volta partecipano anche le colonie esterne, quindi spiegheremo in breve per i nuovi abitanti come si svolge una partita di Projectyle.

Un incontro di Projectyle vede tre squadre di cinque giocatori ciascuna battersi in un campo formato da cinque diverse Zone disposte a croce. Queste si differenziano in Centrale da cui si possono raggiungere le altre quattro, di Difesa dove è situata la propria porta, le due di Attacco dove si trovano le porte degli avversari, e Frenetica, in cui ci sono le porte di Inite e Ite le squadre. In ciascuna zona è presente un componente di ogni squadra che deve difendere la propria porta dagli assalti degli avversari o attaccare, strappando la palla al difensore e affrettando l'attacco nel tentativo di segnare un punto. Nella Zona Frenetica, ogni uomo deve invece difendere e attaccare contemporaneamente. Ma vedo che sta iniziando la partita: a te la linea, Ordassela...

"Grazie, Oloap. Qui Ordassela Onaid, che sta trasmettendo dallo studio posto sopra il campo. Grazie alle nostre ARAG-camere (A Ricerca Automatica di Giocatore) potremo seguirvi la finale tra i Vectois, i Devils, e i Manic Moose da vicino. Ricordiamo che il nostro sponsor K, la cyber-rivista per il divertimento elettronico, vi augura buona visione.

Le tre squadre sono già schierate per lo spinellone d'inizio. I tre giocatori della Zona Centrale stanno aspettando il segnale che darà il via alla partita più importante della 2387esima rotazione terrestre. Eccolo! sono partiti il giocatore dei Vectois carica furiosamente dall'alto, posizione privilegiata, essendo in casa. Ma il Devils riesce con una linea a sinistra a prendergli la palla e a lanciarla verso l'angolo in alto a destra. I giocatori si avventano sulla palla

La ELECTRONIC ARTS ritorna al futuro con una seconda simulazione sportiva futuristica.

ma l'uomo dei Devils, dimostrando nuovamente di essere un vero asso in questo gioco, si blocca di colpo; gli altri due cozzano tra loro spingendo la palla verso il centro, dove l'aspettava il loro avversario che con luttuosa tranquillità la spedisce nella Zona di Difesa dei Manic Moose. A te la linea, Oibaf...

"Qui Oibaf Issori, il terzo Vectois riesce a precedere gli altri e sembra già pronto per ricevere la sfera, ma la palla arriva con un'angolatura inaspettata verso il basso e gli slugge clamorosamente. L'allea dei Manic Moose riesce a ottenere il controllo della palla, anche se il Vectois gli è subito addosso. Il duello è molto aspro: sembra che il Vectois riesca a tirare verso la porta, ma il difensore sbarrando la strada alla palla con un abile movimento, spingendola di nuovo verso il centro dove il Devils, di cui c'eravamo quasi dimenticati, è riuscito grazie al suo radar a prevenire l'avversario tirando la palla verso il basso. Si sentono quasi gli insulti che il Vectois gli lancia, anche se riesco solo a intuire il significato osceno di tutte quelle consonanti messe in fila. Ecco che si prepara a lanciare, ma... che succede? Ha abbandonato la palla! Il Vectois approfitta dell'azione, cercando di lanciare la sfera... ma rallenta e... si ferma! Ah, il Devils avendo notato uno di quei bonus distribuiti a caso nelle Zone lo ha raccolto senza indugio, trattandosi del paralizzatore di avversari, e quindi si avvicina alla palla. Ite... GOAL!!! A due secondi dalla fine del primo set i Devils passano in vantaggio segnando nella Zona di Difesa dei Manic Moose. Adesso dovremmo rivedere il Replay di questa fantastica azione... No, purtroppo la regia mi fa segno con uno dei suoi tenacoli che si può vedere solo la fotografia dell'attaccante dei Devils, Kobold, prima dell'intervallo tra i due set; ricordiamo che la

visione della foto è consigliata per i suoi contenuti solo a un pubblico adulto...



PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L49000d	USCITO
AMIGA	L49000d	USCITO
IBM PC	prezzo nc	POSSIBILE
Non sono previste altre versioni		

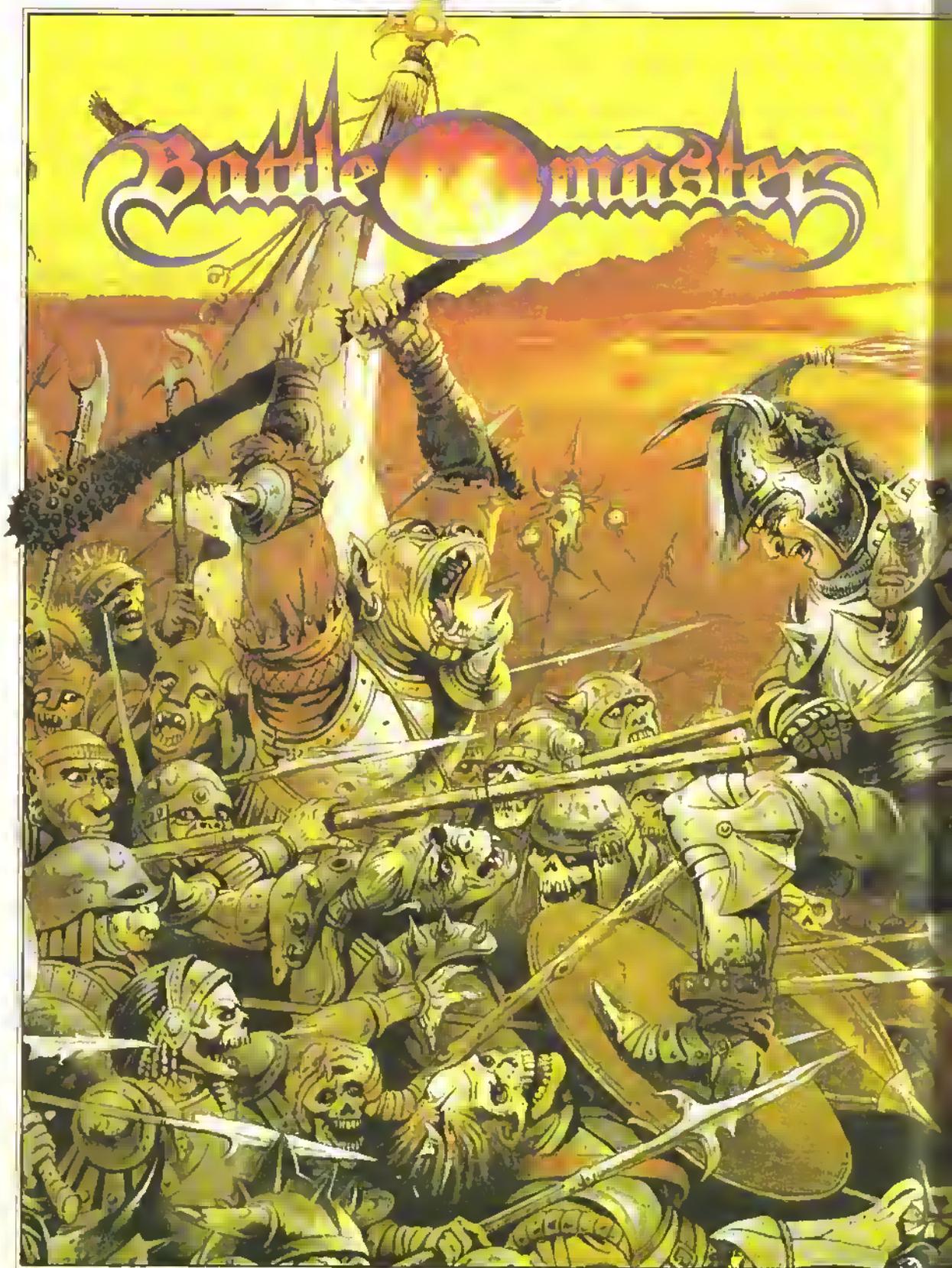
AMIGA

La grafica di Projectyle è molto curata dal menu iniziale al gioco stesso soprattutto nei dettagli, come l'animazione dei giocatori, la deformazione della palla o la scheda dei giocatori. Inoltre una colonna sonora composta da una decina di singoli giugli, selezionabili uno per uno, accompagna la partita rendendo l'atmosfera più piacevole.

GRAFICA	8	FATTORE QI	6	PIÙ
ADDD	8	FATTORE K	9	905



Battle Masters





TIME of MISERY, A TIME of BLOOD

'Un eroe verrà da sud a sconfiggerà i quattro re di questa terra così duramente colpita. E, fra i massacri e la magia, il frastuono dello scudo ed il bagliore dell'occlato, saranno gettati i semi della pace. Quando la battaglia sarà finita, una nuova era avrà inizio'.

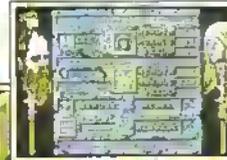
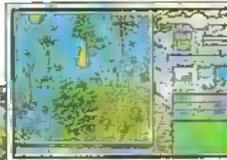
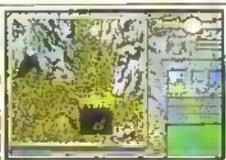
Da quando mente umana ricordi, orchi, elfi, uomini e nani sono serrati in una lotta terribile; la terra è una landa desolata che sa di morte e di decadimento. Le profezie hanno detto che l'Era del Conflitto avrà fine quando i quattro re saranno spodestati e le loro corone portate alla Torre.

BATLEMASTER sorprende il fantasy arcade adventure in una dimensione totalmente diversa. Sopravvivi a raccapriccianti scontri con mostri feroci, concludi i trattati per rafforzare il tuo esercito personale e diventa un maestro del mistero della magia.

Presentando mappe estremamente dettagliate, ricche di enigmi, draghi e pozioni e comprendendo strategie esclusive di lotte, BATLEMASTER può essere definito l'ultima parola in fatto di sfida.

LEADER COMPTON PERIPHERALS

La guerra crea molti eroi ma c'è solo un BATLEMASTER.



DESIGNED BY MIKE SIMON GAME CONCEPT OF THE YEAR AWARD WINNER
BASED UPON AMIGA VARIETY BEST PC & COMPILES
BY ATARI INC. DISTRIBUTION AND LICENSING



COMPTON PERIPHERALS
© 1990 MICROCOM ITALIA

WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER

**K-VOTO
955**

AMARI 57	L.39000d	USCITO
AMIGA	L.39000d	USCITO
SPECTRUM	prezzo nc	USCITO
C64/128	L.18000c + 25000d	USCITO
AMSTRAD	L.18000c	USCITO
PC	L.39000d	IMMINENTE

La GOLIATH GAMES realizza un K.O. al primo round

Tracksuit Manager. Confronti su schermo informazioni sull'andamento del combattimento e, nonostante questo possa apparire noioso di primo acchito, la profondità e lo spessore dei commenti coinvolgono oltre ogni dire.

Non ci sono molte altre cose da dire, se non che questo è uno dei giochi di strategia più belli e divertenti che siano mai stati pubblicati. Lo consigliamo a tutti coloro che ritengono i giochi di strategia sportiva troppo noiosi per i loro gusti.

AMIGA

Un programma d'élite, con una programmazione che fa vergognare gli altri titoli sull'argomento. Grafica meravigliosa, colonna sonora all'ultimo grido e una giocabilità che vi farà dimenticare ogni altro programma (beh, quasi...).

GRAFICA 9 FATTORE QI 9 K-VOTO 955
AUDIO 7 FATTORE X 10



Se siete un organizzatore di incontri pugilistici e il vostro compito è di ingaggiare aspiranti pugili (fino a un massimo di 5), allenarli a combinare i match necessari affinché essi possano tentare la scalata al titolo di campione del mondo, sia nella Federation of World Boxing che nel World International Boxing Council.

L'intero gioco è controllato via joystick o mouse e, invece di assalire il giocatore con sequenze di menu interminabili, alla Goliath hanno preferito un forte approccio visuale. Quando il giocatore si trova nel suo ufficio occupato a organizzare incontri e a trattare con le varie federazioni ha 'a portata di mano' telefono, telex e procace segretaria.

Altre ottime sequenze grafiche accompagnano le visite in palestra e in infermeria, luoghi in cui a possibilità controllare lo stato di forma e di salute dei 'protetti'.

Una volta combinati gli incontri, è tempo di vedere i ragazzi in azione, ed è a questo punto che il gioco decolla veramente. Il combattimento non è altro che una versione migliorata di



La vostra formosa segretaria vi porge un documento da consultare...

Multimedia office automation

Viale Truiano, 97/a - 00054 Fiumicino (Roma)
Tel. / Fax: 6520258

GVP

HARD CARD SCSI
da 30 a 102 Mb
Accesso da 40 a 11 ms
da 2 a 4 Mb Fast RAM

68030 POWER

incrementa di 10 volte la velocità del tuo A2000

- 68030 16, 28 o 33 Mhz
- coprocessore matematico 68882
- Hard Disk controller (bus 32 bit)
- Autoboot Eproms
- 68030 Boot Eproms (Unix, etc.)
- Hard Disk Drive 40 o 80 Mb (Quantum)
- 4 Mb o 8 Mb a 32 Bit 80 ns DRAM

FINALMENTE !!!

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO GVP
ITALIA CENTRO-SUD

supporti magnetici
SONY

PREZZI FAVOLOSI !!!

- AMIGA 500 con garanzia 12 mesi Commodore Italia L. 672.000
- DRIVE ESTERNO L. 160.000
- DRIVE INTERNO L. 135.000
- A 500 Ram Clock Card 512K L. 142.000
- Digitalizzatore Audio Stereo (Pro Sound Designer Gold 2.0) L. 147.000
- Interfaccia MIDI JANUS XT L. 66.000
- L. 490.000

TUTTI I PRODOTTI GODONO DELLA NOSTRA SPECIALE GARANZIA DI 12 MESI

SCANLOCK
GENLOCK PROFESSIONALE
NTSC, PAL, VHS e SUPER-VHS
BROADCAST QUALITY L. 1.875.000

XT 12 Mhz 512 Kb RAM
1 Drive 360 Kb, SK Dual + Parallela
Tastiera 102 tasti
Monitor monocrom. Dual L. 840.000

AT 16 Mhz 1 Mb RAM
1 Drive 1,2 Mb
HD 20 Mb, SK Dual + parallela
Tastiera 102 tasti
Monitor monocrom. Dual L.1.790.000

386 SX 20Mhz
stessa config. AT L.2.400.000

386 25 Mhz 1Mb RAM
1 Drive 1,2 Mb
HD 40 Mb, SK Dual + parallela
Tastiera 102 tasti
Monitor monocrom. Dual L.3.290.000

Sono inoltre disponibili 386 33Mhz con Cache, 485 e vasto assortimento di schede di espansione

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO AL NETTO DI IVA
Si servono Rivenditori - Si cercano Distributori Regionali

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI
DALLE SUE SOTTILI PROPRIETARI

Un'eccezionale conversione La grafica è nitida e sana tramori, il gioco impegnativo ma intrigante. Un prodotto lusingo e giocabile, con tutte le caratteristiche del coin-op menestesi in-tali.

GRAFICA	6	FATTORE GI	4	IL VOTO
AUDIO	7	FATTORE K	9	868

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L39000d	USCITO
ATARI ST	L39000d	USCITO
C64	L18000c • L21000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

CURVA INTERESSE PREVISTO



Certamente un gioco migliore di quello che ci si aspettava da una software house novellina, tanto da raccomandarlo agli amanti degli spara a fucili. È molto impegnativo ma non impossibile, staccatamente equilibrato, da fare impazzire.



I guardiani di fine livello sono piuttosto facili da uccidere: basta avere un po' di fagato, muoversi lentamente e continuare a scoricare proiettili. È quel che si chiama tattico!

TIME SOLDIERS

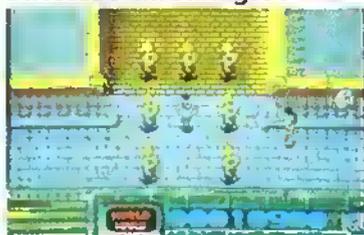
Le trame degli sparatutto da bar vanno e vengono, ma l'idea di lanciare gli eroi nel tunnel del tempo non muore mai. Ultimamente il termine 'sparatutto' è diventato sinonimo di perdita di tempo. Ovviamente ci sono un sacco di generi più originali in circolazione, ma l'espressione 'SOLO uno sparatutto' è stata usata più di una volta su certe riviste che potremmo menzionare. Ma ecco uno sparatutto che riacende la fede nel vecchio schema della progressione verticale con scontro a fuoco.

In questo famoso gioco della SNK/Electrocoin si impersonano due ragazzi, Yohan e Ben (sebbene noi ne abbiamo visto solo uno nel gioco) che devono penetrare nella rocciolite di Gylend per recuperare gli altri 'Sette Commando della Terra', Gylend li ha lanciati nel tempo, così bisogna guidare l'eroe o gli eroi attraverso differenti zone temporali per recuperarli e salvare i vari mondi. E alla fine si dovrà anche eliminare il ripugnante Gylend. Se si è abbastanza spietati, naturalmente.

La ragione per cui certi giochi sono buoni e certi sono invendibili si deve alla solita stonella della giocabilità. Per essere divertenti, bisogna bilanciare gli elementi di gioco. Questo è ciò che la Electrocoin ha fatto in questa sua prima incursione nel pazzo mondo dei giochi elettronici. Qualcosa dei coin-op la sanno e di conseguenza sanno anche se un gioco è bello o meno quando lo vedono.

Avendo avuto un certo successo in sala-gio-

La ELECTROCOIN, gigante dei coin-op, irrompe nel mercato dei computer con una conversione del suo successo da sala giochi



Più nemici al tritona, più armi si possono raccogliere. Semplice e mortale

chi, Time Soldier era destinato alla conversione. Avrebbero potuto lanciarlo sul mercato senza preoccuparsi della qualità del gioco - tanto avrebbe venduto lo stesso - ma la qualità c'è, con un sacco di grafica ben disegnata, sonoro di atmosfera e schema di gioco da assuefazione.

Qualche problema lo si incontra nella grafica di supporto come nel caso della tabella dei record, ma simili lacune non incidono più di tanto. E anche se non è il gioco più originale in circolazione si lascia giocare molto bene e, a parer nostro, questa è la cosa più importante.

**UFFICIALE:
IL VIAGGIO NEL TEMPO È POSSIBILE!**

I fisici teorici hanno combattuto col problema del viaggio nel tempo per parecchio, ehm... tempo. Fino a ora lo si è sempre ritenuto impossibile. Ma un recente articolo di una rivista scientifica professionale ha esposto i risultati di alcune ricerche effettuate al CalTech negli USA, che dimostra che il viaggio nel tempo è davvero possibile! Tutto quello di cui si ha bisogno è un wormhole nello spazio.

Un wormhole è un tunnel attraverso la struttura dello spazio, un passaggio che congiunge due diversi punti dell'universo, come ad esempio la Terra a Alfa Centauri. Ci si entra da un capo e PLOPI si sta ad Alfa Centauri, il ballo dal viaggio nel tempo a che, dicono, si possono raggiungere due differenti punti dell'universo poi aver viaggiato nello spazio e altri due punti nello stesso posto per aver viaggiato nel tempo. Vale a dire, ci si potrebbe lanciare nel wormhole a tornare da dove si è partiti un po' di tempo prima della partenza.

La scoperta o la generazione di questi wormhole è un po' difficile, perché l'energia necessaria è enorme. Per esempio, per mantenere la gola di un simile tunnel aperta abbastanza da permettere il passaggio di una grande nave spaziale, ci vorrebbe una pressione pari a quella del cuore di un buco nero!

Se volete saperne di più sul wormhole a sud Viaggio nel tempo, leggete (se sapete l'inglese) 'Wormholes, Time Travel and Quantum Gravity' di Ian Redmount, pubblicato su New Scientist del 28 Aprile 1990.

PROVE SU SCHERMO

A.M.C.

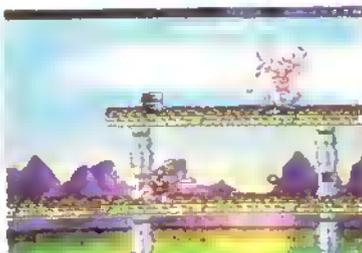
Entrate nel corpo dei marinai astrali e distruggete gli alieni con la DINAMIC

I Portatori di Morte hanno contaminato uno dei pianeti della federazione. Chi bisogna chiamare a questo punto? Ma l'A.M.C., naturalmente! È l'unica truppa della galassia dove macho armati di bazooka partecipano come volontari a operazioni kamikaze di questo genere.

L'azione si sviluppa lungo una serie di livelli, a scorrimento orizzontale, su colline e rovine, sull'orlo di pozzi senza fondo popolati da piante cannibali, fino ad arrivare al covo dei Portatori di Morte alieni.

Sparando ai baccelli che si incontrano nel corso della perustrazione si ottengono diversi tipi di equipaggiamento - da armi a tre colpi fino alla potentissima arma a raggi TED, capace di eliminare qualsiasi nemico. Ad ogni modo, basta qualche colpo per ritrovarsi coperti dai brandelli delle forze avversarie: vermi assassini, esseri viscosi, grossi alieni di fine livello.

Dal punto di vista grafico l'aspetto è notevole; i programmatori della Creepsoft sono particolarmente



Se volete girare il mondo, arrivatevi nell'A.M.C.

I meno tecnici di A.M.C., con l'ampia selezione di sprite di mostri convenzionalmente orrendi, un'elegante scorrimento orizzontale e l'aggiunta di un rimbalzo in vertice (sono i video: molta attenzione è stata dedicata alla grafica che è chiara, ben disegnata) con una efficacissima presentazione... lo sprite prolo spunta riaga perso e cammina... il tipo di mostri è... i livelli che appaiono... scampolano, gli di forme mobili, pezzi a mostri aggiungono un ritmo in più alla stile di gioco abbastanza "normali".

GRAFICA	8	FAITTORE DI	5	739
AUDIO	8	FAITTORE K	7	

le linee delle dimensioni di alcuni dei loro sprite e dell'eccezionale parallaxa degli scenari. Questi due elementi aggiungono un pizzico di vivacità a uno sparatutto particolarmente banale. La difficoltà calibra decentemente (abbastanza insolito per la Dinamic, conosciuta per i suoi giochi particolarmente difficili), la presentazione elegante e il sonoro vigoroso trasformano un prodotto relativamente comune in qualcosa che vale la pena di provare.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L25000d	USCITO
AMIGA	L25000d	USCITO
MSX	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L18000d	USCITO
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
Non sono previste altre versioni		



PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L39000d	USCITO
PC	L39000d	LUGLIO
Non sono previste altre versioni		

L'obiettivo di Wipe Out è semplice, ed è proprio questa qualità che lo rende così coinvolgente. La grafica non è eccezionale - un po' di scatti di tanto in tanto non molto colorati, ma la cadenza sonora di heavy-rock e la giocabilità avvincente i tempi sono il carattere sul piano video. Controllate anche il bit ma delle società sportive - un gioco a una o due giocatori si sarebbe rivelato ben presto noioso, con più di 1000 squadre si fare giocare per degli anni!

GRAFICA	6	FAITTORE DI	7	739
AUDIO	8	FAITTORE K	8	

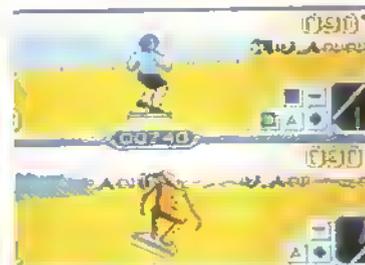


La prima impressione non è molto positiva: il sistema 3D è un po' troppo a scatti e non si può fare altro che seguire alla cieca sparando che lo sono il risultato di meglio. Una volta aggiunti i potenziamenti e dopo aver affrontato degli avversari "veri" il gioco diventa coinvolgente e non lo scorderete per un pezzo sia nel gioco a due, non contro l'altro, che nel gioco di squadra da solo.

WIPEOUT

Surf intergalattico con la GONZO GAMES

La Gonzo Games ha mosso i primi passi nel mondo dei giochi come Viz Design, un team di sviluppo che per quattro anni si è occupato di conversioni e della produzione di alcuni titoli originali a 8-bit. Wipe Out è il loro primo titolo indipendente.



L'azione del gioco tutto schermo divisione è veloce e frenetica, anche se dal punto di vista grafico non è eccezionale. Per vincere non è sufficiente tirarsi fuori dai guai - se si vuole davvero avere successo bisogna correre dai rischi.

Il loro attuale proposito è, secondo la parole del direttore Paul Smith, di fornire prodotti divertenti, originali e nuovi.

Wipe Out si ispira al film Tron di Disney, nel quale due motociclette luminose corrono lungo un circuito chiuso, lasciandosi dietro una traccia solida: l'obiettivo era quello di intrappolare l'avversario nella propria scia facendo attenzione a non rimanere intrappolati.

Il gioco della Gonzo fondamentalmente segue la stessa dinamica, con la differenza che è possibile aumentare la propria velocità, saltare, fare curva morbida o violenta a raccogliere dalla scia che confondono poteri particolari estremamente utili. Il gioco si può svolgere sia contro un avversario che nel campionato intergalattico.

Quest'ultima è una competizione che prende molto tempo: nella galassia ci sono più di 1.000 stelle, ognuna ha il proprio gruppo sportivo a cui sono ben otto razze di alieni, ognuna dalle quali possiede uno stile di gioco tutto particolare. È possibile persino fare delle scommesse sulle corse - nel caso in cui si vinca, il giocatore può acquistare un nuovo veicolo o un motore turbo! L'obiettivo finale è di qualificarsi per il Torneo dei Campioni che si tiene al centro della Galassia.

PERSIAN GULF INFERNO

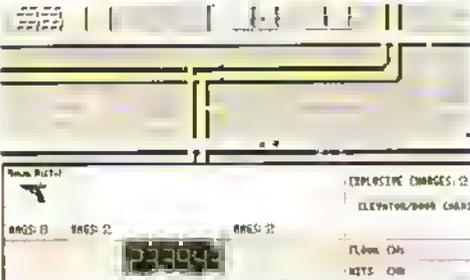
Cercasi Rambo
per missione impossibile:
firmato INNERPRISE

PROVE SU SCHERMO

La vita di un supereroe non è certo tranquilla: dopo aver salvato i bagagli di un Boeing dirottato e la cagnetta della principessa di Monaco da un manico, adesso pretendono dire che uno si sveglia alle tre del mattino, che prenda un elicottero, e che armato solo di una puerile pistola con 5 caricatori esplosivi una piattaforma petrolifera in mano a quei cattivoni di arabi, che per di più l'hanno minata con una bomba nucleare! In effetti, visto che le trattative per salvare gli ostaggi non sono giunte a nulla di buono, la NATO, il NORAD e il WWF hanno pensato bene di mettere insieme una squadra di duri per riconquistare la base occupata. I suoi uomini sono stati tutti ampiamente sopralattati, tranne il super commando (che sarebbe poi il giocatore), rimasto prigioniero e senza alcun aiuto.

All'interno della base petrolifera si possono trovare cose molto utili come munizioni e armi extra, che invece di fare solo un buchino per volta nella pancia degli spiriti avversari ne fanno 15 o 25, nonché alcuni ostaggi. Generalmente tutti questi bonus sono nascosti dietro porte che possono essere aperte con un pass speciale o (da buon commando) con un bel caradello di dinamite: quando si entra in una stanza appare una bella schermata grafica che mostra ciò che si è trovato. L'eroe è visto di profilo, nello stile di Impossible Mission, mentre si aggira per i corridoi, si ac-

caccia, corre, sale e scende scale, fa capriole, chiama ascensori e, naturalmente, spara. Un terzo del monitor è occupato dai classici indicatori di proiettili, danni, nemici uccisi, punteggio, tipo di pass attivo, tempo mancante all'esplosione nucleare, ecc. Nonostante questo, le somiglianze tra il famosissimo platform game e Persian Gulf Inferno si fermano al display grafico: quest'ultimo è, al massimo, un Reagan-game, dove bisogna sparare a destra e a manca scegliendo solo se sia meglio sbudellare gli avversari con una Uzi o piuttosto con un



Nella parte inferiore dello schermo sono indicate le armi possedute

Il personaggio si muove fluidamente e la grafica è ben dettagliata (se per particolari si possono intendere gli schizzi di sangue quando al colpisce un avversario), il sonoro è un cocktail di esplosioni, urla diumane (chiaramente dei nemici) e spari avventi per sfondo una musicchetta "tenebrosa", il manuale è del tutto pionistico!

GRANCA	7	FATTORE GI	2	IL MIO	670
AUDIO	5	FATTORE K	3		

franca a pompa. Mancano tutti gli elementi che fanno un gioco normale, rendendolo piuttosto un'americanata di serie B dove gli avversari sono sempre scuri e vestiti all'orientale, l'eroe bello e infallibile li stermina tutti e salva i poveri ostaggi.



VIDEO E VIOLENZA

K desidera puntualizzare che, nonostante la qualità tecnica del programma raggiunga livelli medio-alti, le tematiche trattate farebbero meritare al programma un K-voto di circa 3/00.

Il problema della violenza realistica nei giochi elettronici è stato ormai trattato - e spesso a sproposito - su moltissime pubblicazioni. L'opinione di K è stata più volte ripetuta nelle pagine relative ai coin-op: i massacri sono OK, basta che non abbiano implicazioni politiche e si mantengano nel limbo del buon gusto.

Ciò che manca a Persian Gulf Inferno è proprio il buon gusto: potrà essere adatto ai mercenari, ma non è certo un "gioco per tutti". Tutto sommato, Impossible Mission non era poi tanto male...



Via Montegani, 11 - 20141 MILANO

Commodore 64 con registratore L. 320.000 • Amiga 500 con garanzia originale L. 750.000

Amiga 2000 con garanzia originale L.1.750.000

importazione diretta PC XT e AT

IL PIU GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI

Tel. 02/84.64.960 - Fax 02/89.50.21.02

PROVE SU SCHERMO

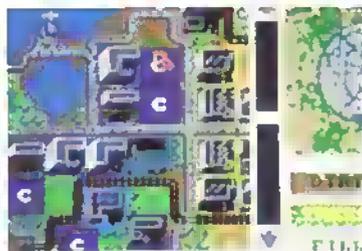
SIM CITY TERRAIN EDITOR

L'INFOGRAMES concede il bis agli aspiranti sindaci

I giochi "divini" stanno diventando sempre più popolari. Con l'avvento di macchine con ampie memorie, ottima grafica e buon suono è stato possibile trasformare i vecchi giochi manageriali-strategici con solo testo in programmi cantierini tutto-look nei quali le mosse del giocatore sono evidenziate in tutto il loro splendore grafico.

Programmi come *Sim City* e *Populous* della Bullfrog rappresentano la massima espressione di questo genere di giochi, anche se *Debut* della Incentive sembra avviato a superare entrambi ponendo il giocatore al governo di un intero pianeta.

Se qualcuno si fosse stancato di *Sim City*, la Infogrames offre ora la possibilità di resumato con il *Sim City Terrain Editor*. Il programma consente di creare nuovi territori piazzando i tasselli degli alberi, dell'acqua, del terreno e così via. Si può anche stabilire l'orografia del territorio per



Lavori in corso...

ogni mappa.

Le città già esistenti possono essere caricate e modificate. Si possono anche smantellare tutte le costruzioni artificiali (cioè quelle realizzate dall'uomo). Se non si vuole modificare una città esistente ma si è troppo pigri per crearne una dal nulla, il programma genera un paesaggio casuale. Invece di dover piazzare coi forzi i tasselli, il programma genera un paesaggio verosimile con foreste, corsi d'acqua e pianure realistiche.

Se si è in fase creativa si possono colorare i tasselli in una finestra che mostra una sezione ingrandita della città. Inizialmente si viene a creare un paesaggio in piombo bloccettoso, ma c'è una funzione di rinfilatura che smussa gli angoli retti,

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L28000d	USCITO
IBM PC	L28000d	IMMINENTE
APPLE MAC	L28000d	IMMINENTE

La grafica riprende ovviamente lo stile di *Sim City*, è tutto molto colorato, anche se inevitabilmente bloccettoso e bidimensionale. Il metodo di controllo è semplice, visto che i programmatori hanno scelto di continuare ad avvelarsi dell'Amiga DOS, del menu e del mouse. Non è un brutto lavoro, solo un po' rovinoso.

Disco scenario, destinato ai possessori di *Sim City*.

dando alle zone fluviali e boschive un aspetto più realistico.

Gli autori hanno anche incluso sul disco una serie di nuove città già pronte per l'uso, ma anche con questo il prezzo rimane un po' eccessivo. Dopo tutto, il disco dati di *Populous* conteneva 500 nuovi paesaggi per molte meno lire (che erano comunque tante). Tutto sommato vale la pena darli un'occhiata, soprattutto se si è grandi fan di *Sim City* e si sono esaurite tutte le possibilità offerte dal gioco.

BOMBER MISSION DISK

L'ACTIVISION prosegue il bombardamento...



Infra vista niente di simile in Bomberch*

Anche il *Bomber Mission Disk* segue l'attuale moda di pubblicare scenari addizionali per programmi già esistenti. Segue anche la disdicevole moda di farsi pagare lo stesso prezzo del programma originario.

Quel che si ottiene a questo prezzo sono un sacco di bersagli in più, incorporati in 16 nuove missioni (più un editor di missioni che consente al giocatore di co-

struirsi la sua personale). Il *BMD* sostituisce semplicemente il Disco 2 del prodotto originario.

Le intenzioni dell'Activision erano quelle di offrire ai piloti di bombardiere non solo nuove missioni ma anche una sfida più intensa, così sono state apportate varie piccole modifiche al programma che, così com'è, dovrebbe soddisfare i più duri bomberoli. Facendo un confronto col programma originale, *BMD* parte al livello di difficoltà 8 e comprende gustose novità come sottomarini, costruzioni più grandi, postazioni lanciamissili mobili e quartier generali da polverizzare. Inoltre la funzione di individuazione del bersaglio è meno efficace, poiché si è fatto in modo che non zoomasse tanto vicino quanto faceva prima, rendendo l'attacco un po' più difficile.

Non c'è dubbio sul fatto che i fan di *Bomber* lo accoglieranno a braccia aperte ma, come per il disco scenario di *Sim City*, c'è qualche riserva riguardo al prezzo.

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L29000d	IMMINENTE
IBM PC	L29000d	IMMINENTE
ATARI ST	L29000d	IMMINENTE

Niente cambiamenti: nel look - e parte i nuovi bersagli, gli scenari e le inquadrature sono rimasti gli stessi di *Bomber*. Comunque i nuovi bersagli sono un ottimo divertimento e i sottomarini tengono parecchio impegnati!

Disco scenario, destinato ai possessori di *Bomber*.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Eccoli! Michelangelo, Donatello, Raphael e Leonardo - probabilmente le uniche tartarughe con nomi da pittori rinascimentali, sicuramente le uniche a nutrirsi di pizza e a combattere con armi tradizionali giapponesi.

Le Tartarughe Adolescenti Ninja Mutanti hanno cominciato la loro esistenza sotto forma di personaggi dei fumetti e sono diventate - soprattutto negli Stati Uniti - un fenomeno secondo solo alla rapida diffusione della console Nintendo. Ora che sono arrivate su home computer, cosa succederà?

Programmato e pubblicato in America dalla Ultra (e tra breve in arrivo anche qui da noi), *Ninja Turtles* è un comune gioco d'azione con una importante caratteristica: si può cambiare tartaruga in qualsiasi momento, scegliendo la migliore per superare un dato ostacolo. La cosa introduce un elemento strategico che trasforma il tutto in qualcosa di veramente speciale.

Il gioco è pure molto grande, ed è contenuto su tre dischetti per Amiga che offrono cinque livelli da attraversare per salvare la giornalista April dal crudelissimo Shredder. Strada facendo bisogna anche impadronirsi della pistola a raggi del Carriv e usarla per ritrasformare l'amico roditore Splinter in un essere umano.

L'azione si svolge in molti ambienti, ma il gioco è soprattutto un picchiaduro fra scale e piattaforme. Ogni tartaruga ha un'arma specifica che funziona al meglio in determinate condizioni. Il Bo (bastone lungo) di Donatello, ad esempio, gli permette di attaccare a distanza quei nemici che risultano più pericolosi quando riescono ad avvicinarsi. Nemici come quelli potrebbero essere letali per Leonardo e le sue corte spade Katana, utili soprattutto per affettare i nemici volanti.

E qui entra in gioco la strategia. Per prima cosa bisogna analizzare l'avversario e scegliere l'arma più adatta ad affrontarlo. È importante fare un uso bilanciato delle proprie forze: l'energia cala rapidamente in battaglia, e l'unica cosa capace di reintegrarla è una bella pizza. Non tutte le logge nelle quali si combatte contengono lette e bianchi, però, quindi bisogna scegliere attentamente chi nutrire.

Tutto questo è reso più facile dal fatto che ogni volta che si lasciano le logge queste si "resettano". Se c'era un pezzo di pizza in un determinato punto, tutto quel che bisogna fare è uscire, rientrare, raggiungere quel punto e farsi una scorpacciata tutte le volte che si vuole.

A questo si uniscono diverse ambientazioni al-



All'interno di un palazzo bisogna saltare ed abbassarsi velocemente per prendere le cusce e tirare addosso ai nemici.

l'aria aperta che, a causa delle loro dimensioni ridotte, permettono l'avvicinamento di un solo nemico per volta (che può quindi essere mandato a Pizzalandia con un paio di colpi di Bo). Tutto sommato, il risultato è quello di un gioco sufficientemente vario e facile da mantenere alto l'interesse anche dei peggiori giocatori.

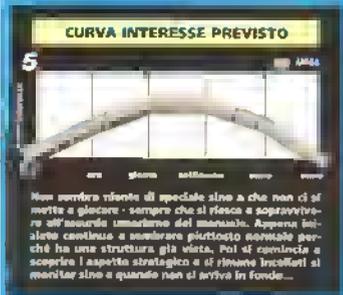
I comandi sono piuttosto semplici. Una rapida pressione del pulsante di fuoco fa saltare l'arma selezionata (se ne possono trovare alcune strade facendo). Tenendo premuto più a lungo si fa saltare l'antibo. Le varie combinazioni del joystick permettono di eseguire salti, accosciate e attacchi a mezz'aria con la più grande tranquillità.

Tutto il sistema multi-tartaruga non c'è assolutamente niente di nuovo in *Ninja Turtles*, ma come gioco su licenza non è davvero niente male...

In alto a destra: il pannello permette di scegliere la tartaruga. Le barre sotto ogni nome indicano l'energia di ognuna. (Sotto) Nelle strade trovare una fogna e tuffatevi!



PROVE SU SCHERMO



PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L59/6900d	USCITO
PC	L59/6900d	USCITO
C64/128	L4900d	USCITO

Colonna tenuta allegria, grafica OK e comandi semplici. È leggermente rovinato dai tempi di accesso al disco. 3 dischi pieni di namik e di pizza.

GRAFICA	7	FATTORE Q2	8	825
AUDIO	6	FATTORE K	9	

PROVE SU SCHERMO

ROTOX

Il rivoluzionario gioco in Rotoscape della US GOLD che fa girare la testa.

A sentie i progettisti di Rotox, nel futuro lo spazio deborderà di strane strutture futuristiche. Non solo: orde di alieni invasori si impadroniranno di queste strutture futuristiche. Quindi, è tempo di infilarsi la tute e pressione e tuffarsi nel vuoto. Nel gioco si guida una sofisticata creatura cibernetica fatta apposta per liberare queste contorte strutture dei peressivi alieni. Per farlo bisogna liberare un piano alla volta. Ogni piano è diviso in nove sezioni non collegate l'una all'altra. L'idea è quella di liberare una sezione per poterle collegare con le successive. Una volta che tutte le nove sezioni sono state collegate e liberate, si viene catapultati nel piano successivo.

Liberare una sezione significa uccidere i cattivi che la infestano, quali gli enormi serpenti spaziali che devono essere disintossicati un anello alla volta o i veicoli robotizzati che, colpiti, liberano una mezza dozzina di mosche spaziali, raccogliendo allo stesso tempo tutti gli og-



L'uso combinato di vettori e sprite insieme all'impressionante sistema di rotazione fa di Rotox qualcosa di visivamente strabifante, sabbene padroneggiato all'inizio risulti un po' complicato. Comunque, come tutti i grandi giochi, diventa tutta un'altra cosa dopo un po' di pratica dimostrandosi un vero gioiello. Da non perdere.

GRAFICA	9	FATTORE QI	6	PUNTO	905
AUDIO	7	FATTORE K	8		

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L29000d	USCITO
ATARI ST	L29000d	USCITO
PC	L29000d	USCITO

Non sono previste altre versioni



Il nostro alieno cibernetico si tuffa verso la prima serie di strutture da liberare.

getti che si riesce a trovare, come missili e ricerca di calore o zaini a razzo.

Questi ultimi è forse il più utile fra gli oggetti del gioco. Perché? Me perché senza se si è nello spazio e non c'è gravità precipitare la mela - basta guardare la foto di questa pagina per vedere quanto sono pezzesche certe situazioni. Se si considera che i comandi permettono solo di ruotare e andare avanti, a volte mantenersi in equilibrio su quella sottile corda di innambolo è quasi impossibile. Lo zero e reazione dà la possibilità di fluttuare per un tempo limitato, entro il quale si può "scollinare" nello spazio senza pericoli.

Il gioco è durissimo all'inizio, ma poi dà tanta soddisfazione che vale la pena provarci solo per provare l'esperienza del Rotoscape. Il Rotoscape è un nuovo straordinario concetto nell'ambito dei sistemi di gestione della grafica. Tramite un intelligente uso di vettoni e sprite rotabili, la US Gold ha realizzato un gioco che renderà molto meno sopportabili i postumi da sbronza. Se i colori e i bagliori psichedelici sono la vostra passione, questo è il gioco che fa per voi.

La MIRRORSOFT va al parco dei divertimenti

THEME PARK

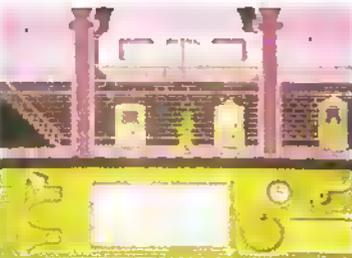
Magari Canyon Park ha tutto quello che uno spensierato, imperitente, scaltro moccioso americano potrebbe desiderare - divertimento, pericolo, e il fuoco in più di qualche situazione mortale.

Ovviamente si inizia all'entrata di una apparentemente normale fiera dei divertimenti. Cioè, normale a parte la totale assenza di persone. Nell'atrio ci sono tre giochi tipici da luna park. Il primo è una macchina che predice il futuro. Il secondo è un biliardino verticale e l'ultimo è una di quelle macchine con la fenaglia de celate.

Ci sono tre sezioni, e nascosti all'interno di ognuna di esse si trova un totale di otto demoni che vanno riportati alle macchine che predice il futuro. Ogni demone ha un aspetto e un comportamento totalmente differenti di quello degli altri.

Nel primo livello, il Mondo dei Diavoli, il giocatore impersona un guerriero berbero che può saltare, correre, correre e saltare e - ho già detto che può anche saltare e poi correre? Si guida il guerriero nelle caverne a sconfinamento laterale, cercando oggetti che lo aiutino nella ricerca ed evitando osalaci e nemici.

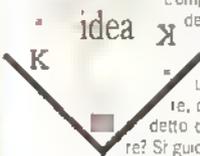
Trovando e utilizzando una pozione soporifera si entra nel Mondo dei Sogni, un essendo e in-



Queste tre macchine sono la base di tutti i vostri guai

credibilmente violento gioco di scacchi del quale bisogna fuggire. Alle fine si aggiunge il Mondo del Futuro, una montagna russe incredibile in cui è meglio evitare di sporgersi troppo. Dopo tutto non vorremo mica essere colpiti dai missili teleguidati, no?

Theme Park Mystery è un gioco molto intricato. Volendo lo si può giocare come un gioco d'azione su tre livelli. Dopo tutto, avere tre giochi totalmente differenti al prezzo di uno non è male. Affronterlo così è però una specie di insulto al programmatore: in realtà si tratta di un gioco affascinante e intrigante, che tiene incollati allo schermo per un bel po' di tempo.



Grafica e animazione di grande qualità, unite a dai singolarissimi effetti sonori fanno di Theme Park Mystery una vera esperienza. Se a questa aggiungiamo la serietà di gioco che non stanca mai e una notevole profondità, allora l'PM diventa un sicuro vincitore.

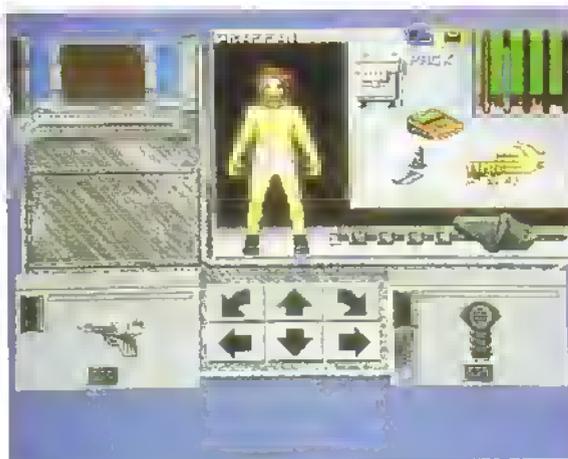
GRAFICA	8	FATTORE QI	6	PUNTO	880
AUDIO	7	FATTORE K	8		

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L49000d	USCITO
ATARI ST	L49000d	USCITO

Non sono previste altre versioni





Griffin ha una ampia riserva da cui recuperare e oggetti utili alla sua esplorazione.

Tre livelli più in basso, siete stati scoperti dagli alieni.



Di solito le istruzioni romanzate sono qualcosa di tremendo. Piene di citari di bordo, di registrazioni, di trasmissioni interrotte e delle prevedibili liste di oggetti del tutto immaginari. Gli scricchiolii di questo genere di cose non dicono mai: "Alferò il laser" - ma piuttosto: "Alferò il laser Mark 4/X23". I laser, come i pianeti, le navicelle e i sistemi solari sono sempre accompagnati da una sfilza di lettere e di numeri. Ne conseguono scarso realismo e irritante prevedibilità. Il "romanzo" che accompagna Xenomorph è tutt'altra storia: si è quasi delusi

XENOMORPH

quando si arriva alla fine e bisogna cominciare a giocare.

La storia ha inizio dal momento in cui cominciano ad apparire seri problemi nel corso di una missione spaziale a bordo di un cargo destinato alla piattaforma di estrazione mineraria di Atargalis. Quando ci si sveglia dall'ibernazione le luci rosse di emergenza lampeggiano su tutta la navicella. I minatori di Atargalis, contattati per ottenere aiuto, non danno alcun segno di vita. Il carico è andato perso e tutti gli impianti sono fuori uso. In prossimità della colonia mineraria viene attivato il controllo manuale dal computer e si fa atterrare la Mombassa Oak con una "leggera collisione".

Qui comincia il divertimento. Bisogna esplorare la colonia per rifornirsi di tutti i pezzi di ricambio necessari e del carburante per rimettere in seso la navicella, scoprire che fine hanno fatto i 200 lavoratori di Atargalis e ritornare sani e salvi alla base. E, naturalmente, guardarsi dagli xenomorph.

Il gioco è un complesso GdR - ma la ben congegnata ambientazione fantascientifica è molto migliore di quella piena di umide prigioni sotterranee del gioco della FTL e dei suoi cloni.

Ci sono 5 linee: quella più grande mostra l'azione condotta dal giocatore - una miscela di azione animata e di schemi statiche. Sulla sinistra si trova la linea delle statistiche nella quale sono riportati in 5 indici diversi i livelli di cibo, acqua, salute, radiazioni e energia. La line-

La PANDDRA libera uno sciame di alieni malvagi in questa nuova avventura dinamica in 3D

stra tre e riserva alle attrezzature speciali (di cui parliamo dopo), la numero quattro e la numero cinque mostrano gli oggetti tenuti in mano e l'ultima contiene le frecce direzionali con le quali spostarsi all'interno della base.

Le linee tre e gli oggetti sono molti, e per questo motivo il manuale suggerisce intelligentemente di giocare un po' con i comandi prima di entrare nel gioco vero e proprio. Le modalità di uso di alcuni oggetti - come carte di credito, dischetti ed estintori - sono evidenti. L'attrezzatura speciale che serve a riparare la navicella e a sprintsarla finalmente sugli xenomorph richiede invece una maggiore applicazione. Provare tutto il possibile di solito funziona, ma a volte l'unica cosa che si può fare e fermarsi un attimo a riflettere.

La scoperta e l'utilizzo dei diversi oggetti fa parte del divertimento e contribuisce al clima di coinvolgimento del gioco stesso. Con lo zaino e possibile trasportare molti oggetti utili, tutti facili da selezionare e usare premendo i pulsanti del mouse.



PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	€24.90€	IMMEDIATO
AMIGA	€24.90€	IMMEDIATO
PC	€24.90€	IMMEDIATO
C64/128	€24.90€	IMMEDIATO

AMIGA

Il software è abbastanza scarso e i continui cambi di disco necessari se non si possiede un drive esterno rendono un po' deludente questa versione per Amiga di Xenomorph. Questi sono gli unici due aspetti irritanti di un GdR per il resto di ottima qualità.

GRAFICA	7	FATTORE DI	9	K VOTO
AUDIO	6	FATTORE K	8	870

All'inizio gli xenomorph stanno nascosti - ed è proprio in questa fase del gioco che ci si rifornisce di laser, lancia razzi e "mine gravitazionali". Non mancano strumenti di vario genere da usare contro gli alieni; ci sono 18 tipi di armi diverse tra le quali scegliere.

Gli alieni sono ottimi combattenti, e quando cominciano a inseguire il giocatore ci sarà bisogno di tutta la potenza di fuoco possibile.

In questo gioco non ci si limita comunque a bistrattare alieni o a procurarsi macchine di ogni tipo. La Mombassa Oak usa tre Motori Anti-Materia come generatori di energia, e bisogna procurarsi i Cicli Anti-Materia per ripararli prima di poter lasciare Atargalis.

Orientarsi non è facile. Ci sono degli strumenti che aiutano la navigazione per esempio un Comunicatore, un Rivelatore di moto e le console del computer che servono a decifrare i dischi raccolti in giro. Questi oggetti però non rimpiazzano una buona mappa - anche perché sbagliando strada si viene penalizzati con un fastidioso cambiamento di disco.

Xenomorph miscela in modo armonico azione e gioco di ruolo, aggiungendo al gioco anche una buona dose di esplorazione. Sono gli oggetti speciali che conferiscono qualità e originalità al gioco: un paio di trovare potrebbero essere tranquillamente usate in altri giochi dello stesso genere. Una particolare attenzione viene prestata ai dettagli - sia nel gioco che nel manuale - e il risultato è molto divertente.

ATOMIX

Il rompicapo elettronico della GRANDSLAM basato sulla sintesi molecolare vi farà impazzire

Dopo averlo giocato un po' vi stapperete i capelli; è quasi incredibile che un gioco così semplice possa essere così coinvolgente.

Si tratta semplicemente di una serie di rompicapo computerizzati nei quali bisogna ricostruire i simboli chimici schematizzati spostando sullo schermo dei blocchetti. I blocchi vengono spostati posizionando il cursore sui simboli chimici che questi rappresentano e muovendoli orizzontalmente. Facendoli rimbalzare sulle pareti del perimetro del gioco è possibile cambiarne la direzione. Una volta completato un simbolo chimico, si passa al livello successivo.

Detto così sembra facile, ma in realtà, soprattutto quando si arriva ai livelli più avanzati, non lo è affatto. Ciò che complica davvero le cose è la corsa contro il tempo che bisogna fare per completare il puzzle.

Chi ha sviluppato questo gioco - il gruppo Tale - ha fatto il tutto con grafica ed effetti sonori fantasiosi e con una simpacca trovata nella sequenza di apertura, dove Albert Einstein sta a guardare con fare incoraggiante. Tutti i simboli

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO
PC	L39000d	USCITO

AMIGA

Anche se grafica ed effetti sonori sono abbastanza buoni non si può fare a meno di pensare che la versione per Amiga avrebbe potuto essere notevolmente migliore. Ad esempio sviluppando l'idea di base con un numero maggiore di effetti sonori.

GRAFICA	6	FATTORE DI	9	IL VOTO
AUDIO	6	FATTORE R	6	710

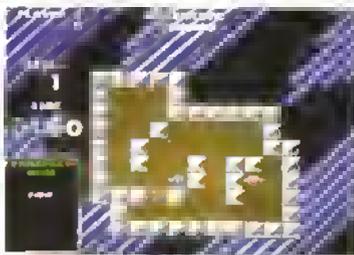


vengono identificati nella loro versione completa in una finestrella a sinistra dell'area di gioco. Ciò può essere utile anche a memorizzare i simboli nel caso ci si debba preparare a un'interrogazione di chimica. In effetti è un po' squallido voler giustificare così ore e ore buttate via solo per

cercare di risolvere un rompicapo computerizzato. E non credo che questa cosa possa convincere molti genitori preoccupati delle prestazioni scolastiche dei loro figli.

Tuttavia se è vero che Atomix fa perdere molte ore nel tentativo di risolverlo, è forse consolante sapere che può migliorare il proprio quoziente di intelligenza. Dove altro potreste trovare il divertimento e l'esercizio mentale così legati?

Il mini boom di Telex, determinato dalla sua recente conversione su coin-op pare abbia dato vita a una nuova tendenza nel campo dei rompicapo. La Psygnosis ha lanciato recentemente l'ottimo Never Mind, la Domark Klax, e adesso è la volta della Tale con Atomix. Siamo contenti di questo nuovo interesse per i rompicapo. Nella maggior parte dei casi i giochi sono abbastanza stupidi, tuttavia si può ancora sperare che questa nuova ondata di giochi sia un po' più lusinghiosa di Atomix. Sarebbe dovuto essere possibile sfruttare meglio le potenzialità del computer per ampliare più di quanto sia stato fatto l'idea base dei puzzle ad incastro. Un buon tentativo discreto, ma avrebbe potuto essere migliore.



Atomix: Come utile chimico e divertimento in un solo programma

PHOTON STORM

In questo gioco mancano del tutto lama, cammelli o altri esseri pelosi o gibbos, eppure si conservano tutte le caratteristiche delle produzioni di Minter: molti colori, molti effetti sonori, gioco frenetico e una certa qualità.

Il giocatore controlla una navicella in mezzo allo schermo, che naviga in un vuoto nero come la pece. Lo scopo ultimo del gioco consiste nel raccogliere un numero sufficiente di capsule per accedere al livello successivo. Queste si allineano dietro la nave e formano una specie di coda di cometa fino al momento in cui vengono depositate nel triangolo lampeggiante dal quale salpa l'imbarcazione all'inizio.

Nel frattempo circola anche un oggetto molto cattivello, chiamato 'Sfera Mortale', che vaga in qualche parte dello spazio. Il nome attribuito a questo simpaticone è particolarmente azzeccato, dal momento che è 1) londo e 2) molto, molto letale. Oltre a questo simpaticone ci sono alieni di vario genere, tutti pronti a dare filo da torcere al giocatore e, se possibile, eliminarlo completamente.

La cosa più strana di tutto il gioco è il metodo di controllo. Il mouse viene usato per spostare un cursore che ruota attorno alla nave. Premendo il tasto di sinistra parte un triplo laser coloratissimo in direzione del cursore: in questa maniera si può la-

L'ultimissimo sparattutto psichedelico di Jeff Minter distribuito dalla ARC

sciare la nave ferma mentre si inonda lo spazio circostante di raggi incandescenti. Premendo il tasto di destra la nave "viene sparata" verso il cursore. Ci sono altri due cursori che segnalano alla nave la posizione della base di partenza e della Sfera Mortale.

Ci vuole un po' di tempo per impratichirsi dei comandi, ma dopo un certo periodo sarà possibile eseguire manovre spettacolari. Quando il giocatore completa un livello riceve come premio una sequenza colorata e piena di effetti sonori che raffigura il salto spaziale verso il livello successivo.

I fan di Minter apprezzeranno molto questo gioco. La grafica non è eccezionale e il tutto è senz'altro un po' macchinoso, ma sono presenti tutti gli elementi distintivi di Minter. A meno che non siate degli appassionati di psichedelica pesante, consigliamo comunque di provarlo prima di comprarlo.

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L29000d	USCITO
ATARI ST	L29000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

ATARI ST

Spriti poco attraenti ma coloratissimi si affiancano a numerosi effetti sonori a un gioco frenetico. L'insieme è complesso, ma coinvolgente al punto giusto; per gli appassionati del genere si tratta di uno sparattutto ben costruito in grado di assicurare alcune ore di divertimento.

GRAFICA	4	FATTORE DI	5	IL VOTO
AUDIO	4	FATTORE R	4	700





È corto o no? Flimbo ha un grande fascino estetico.

FLIMBO'S QUEST

PROVE SU SCHERMO



Quella dei giochi di piattaforme "carni" è una formula di provato successo, e anche se il genere non sembra mai rinnovarsi, per lo meno diventa di anno in anno più giocabile. La System 3, per il suo primo titolo indipendente dalla Activision, se ne è uscita con un gioco che si basa sui temi ormai strausati ma dà dei frutti alla concorrenza.

L'eroe della vicenda, Flimbo, è un tipo buffo dotato di cappello da baseball. La sua testona lorde e gli occhioni enormi lo fanno assomigliare a un personaggio dei cartoni animati giapponesi. Il suo compito è di infiltrarsi all'interno del maniero di Dandruif e salvare la sua ragazza Pearly dalle grinfie del suo rapitore, il pazzoide dottor Von Dendruif. Il malvagio scienziato pazzo intende sfruttare Pearly per un esperimento capace di ringiovanirlo, riducendo però Pearly a... meglio non pensarci nemmeno.

La ricerca comporta un sacco di selli da una piattaforma all'altra e duelli a fuoco con alieni che vanno comunque evitati, proprio come abbiamo già visto in tanti altri titoli. Quel che non s'era mai visto è la grande attenzione ai dettagli sia dei fondali che degli sprite, oltre che una simile qualità di animazione. Il lettore di carteria di tutti gli sprite raggiunge nuove vette, e alcuni di essi sono anche piuttosto innovativi.

Il gioco è diviso in parecchi livelli, che vanno tutti completati entro un certo limite di tempo per salvare Pearly. Il tempo è l'elemento più importante del gioco. I secondi scottono irrisolvibili e non ci si può permettere di girovagare senza meta. In ogni livello bisogna raccogliere delle pergamene contenenti le lettere di una parola magica capace di trasportare Flimbo al livello successivo. Il passaggio vero e proprio avviene quando si raggiunge una particolare creatura indicata sul fondo dello schermo in una apposita finestra.

Le pergamene vanno riportate in un negozio ogni volta che se ne trova una, e qui è possibile anche spendere i soldi raccolti eliminando le creature di Von Dandruif. Con una piccola spesa si ottiene una maggiore potenza di fuoco ma spendono un po' di più si possono acquistare secondi addizionali, lettere extra o persino tutta la parola magica (anche se il bilancio di Flimbo ne soffre di parecchio).

Il bello di Flimbo's Quest è che tutti questi bonus possono apparire casualmente quando si spara a un mostro particolare. In questo modo si può avere esaurito il tempo a disposizione, aver raccolto solo un paio delle lettere che costituiscono la parola magica e, tutto d'un tratto, trovare l'intera parola magica. Anche le situazioni peggiori possono trasformarsi in momenti di gloria. Si possono ottenere bonus anche sotto forma di cuoricini che, raccolti in quantità sufficiente, regalano al giocatore una vita addizionale. Come le pergamene, anche questi vanno portati

CURVA INTERESSE PREVISTO

Con questo titolo vi divertirrete un sacco. Si può giocare subito, e il fascino unico del programma vi catturerà prima ancora di aver preso in mano il joystick. I primi livelli di complessione giuocosa la frodo, ma arriverete a un punto in cui il gioco sarà più fatto di sal e diavolo ancora qualche tempo a perfezionare il vostro stile.

Una volta che avrete completato il gioco potrete tornare di tempo in tempo voglia di ricreare i gli stimoli costanti del gioco in un altro gioco, anche se alla fine ci sarà sempre qualcosa di nuovo che catturerà i vostri interessi.

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L.29000d	USCITO
ST	L.29000d	IMMINENTE
C64	L.18000d • L.25000d	USCITO
CPC	L.18000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L.18000d	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni.

L'aspetto audiovisivo del gioco è superbo. Il livello di dettaglio dei fondali e degli sprite, insieme alle animazioni uxoristiche, catturano l'immaginazione di un sacco di giocatori. Comunque, è molto, molto giocabile e pure coinvolgente!

AMIGA

GRAFICA	9	FATTORE DI	4	K VOCE	890
AUDIO	7	FATTOR K	3		

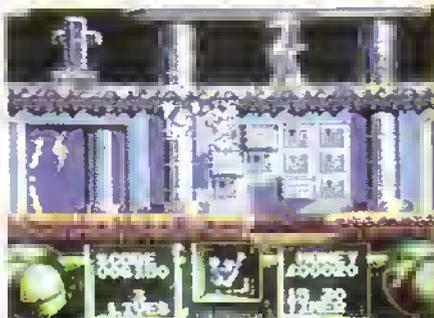
Il gioco su C-64 non ha lo stesso aspetto grafico dell'Amiga, ma considerati i limiti dell'hardware è comunque eccelso.

Sono stati mantenuti tutti gli elementi di gioco presenti sull'Amiga, con l'unica eccezione del funzionamento del pannello di controllo, che è diverso, anche se non di molto. Sicuramente uno dei migliori giochi di piattaforme usciti su questa macchina negli ultimi tempi.

C64

GRAFICA	8	FATTORE DI	4	K VOCE	850
AUDIO	6	FATTOR K	3		

La SYSTEM 3 fa la carina e sfrutta il classico schema a piattaforme per il suo 1° titolo "indipendente"



Flimbo sul C-64 si gioca proprio come su Amiga, ma la fine sera in basso rimbomba leggermente.

al negozio.

Infine, ciò che rende Flimbo's Quest veramente raccomandabile è la sua giocabilità. Il grado di controllo che si ha sul personaggio principale è splendido (un aspetto da non sottovalutare - ha rivalutato un sacco di giochi in passato). Questo gioco avrà un fascino immediato e universale - l'unico gioco di piattaforme che possa fare concorrenza a Kid Gloves della Millennium.

CHI FA DA SÈ...

La System 3 ha iniziato la sua attività nel 1983. Il primo gioco, Deathtrap Interceptor, venne pubblicato nel 1984. Nel 1986, con una serie di buoni titoli già in catalogo, la società firmò un contratto con la Activision per occuparsi della distribuzione dei suoi prodotti. Il primo gioco pubblicato in questo modo fu Twister, un gioco particolare dotato di un interessante effetto 3D. Entro la fine seguirono i titoli famosi come The Last Ninja. Nel 1989 la System 3 decise che era venuto il momento di fare da sola, e si separò dalla Activision. Flimbo's Quest è il primo gioco "indipendente" dal 1986. Ora la System 3 sta preparando ad un anno di fuoco con progetti come Last Ninja 3 e International Karate Deluxe.

TRACON / RAPCON

La MINDSCAPE/WESSON INTERNATIONAL dà l'emozione del controllore di volo a casa vostra



Traccon mentre mostra alcuni aerei che sorvolano gli aeroporti di Heathrow, Gatwick e Londra.

Dimenticate i simulatori di volo. Grazie agli sforzi della Wesson International potrete dimostrare di possedere quelle doti di responsabilità necessarie a controllare non un solo velivolo, ma interi stormi contemporaneamente!

Traccon e Rapcon simulano rispettivamente il controllo del traffico aereo civile e militare. Entrambi i programmi permettono di sperimentare l'emozione e lo stress del lavoro in un Servizio di Controllo Termini-

ri passeggeri sono simulati, la sensazione di responsabilità non è affatto piacevole.

Lo schermo del PC mostra il radar (che può essere configurato secondo le proprie esigenze selezionando le varie opzioni, quali ad esempio l'indicatore direzionale), le piste di atterraggio e quelle momentaneamente sospese, i piani di volo degli aerei sotto controllo o che si è in procinto di controllare e la finestra delle comunicazioni con i dialoghi fra i mezzi e le strutture di controllo.

I dialoghi sono anche "riprodotti" dall'altoparlante interno del PC e sebbene siano appena comprensibili sono paragonabili a quelli che si sentono nelle cuffie dei piccoli aerei da turismo. "Dio aiuti i piloti dei piccoli aerei privati" è l'unico commento possibile.

Entrambi i programmi danno la possibilità di fissare certi parametri di gioco prima di iniziare a giocare. Ciò consente di entrare gradualmente nel vivo della simulazione cominciando con pochi aerei in un lungo arco di tempo, condizioni atmosferiche buone e piloti provetti. In seguito si può aumentare il passo cambiando il controllo di velivoli in condizioni atmosferiche avverse e con piloti inesperti. Quest'ultima opzione non è consigliabile ai deboli di cuore: potrebbe capitare di dover far ripetere l'avvicinamento a un pilota parecchie volte prima che quest'uscita ad atterrare, magari durante un periodo particolarmente congestionato.

Rapcon, il simulatore militare, offre invece la possibilità di mettere le mani su un PAR (Precision Approach Radar, Radar per Avvicinamento di Precisione). Lo schermo mostra un aereo in fase di atterraggio su una scala di riferimento orizzontale e verticale, e al giocatore tocca di comunicare al pilota gli spostamenti da effettuare per poter passare al volo a vista. È una procedura piuttosto complicata, specialmente perché il pilota si aspetta delle istruzioni almeno ogni quindici secondi, altrimenti rinvia l'atterraggio.

Rapcon consente anche di provare l'ebbrezza di un malfunzionamento degli strumenti immaginando la scena: tutto è sotto controllo e l'avvicinamento dell'aereo procede senza intoppi quando, improvvisamente, le apparecchiature si spengono lasciando solo dei segnali indistinguibili. Una scena da incubo, ma che a volte capita anche nella realtà!

Entrambi i simulatori sono molto semplici da controllare via mouse ma, grazie al sistema di controllo intelligente, anche l'uso della tastiera risulta abbastanza

agevole. Probabilmente il miglior sistema di controllo consiste nell'usare il mouse per selezionare velocemente gli aerei e la tastiera per inserire dei valori accurati. In questo modo la velocità di comunicazione risulta pressoché identica a quella dei comandi vocali impartiti nella realtà.

Queste simulazioni sono più che semplici giochi, e ciò potrebbe rappresentare un problema per la loro diffusione presso alcuni (specialmente i più giovani) giocatori. Per chi invece sta cercando una buona simulazione di controllo del traffico aereo questi programmi sono certamente l'ideale. Nei momenti più cruciali riescono brillantemente a creare un'atmosfera di tensione e di panico: dopo averci giocato, passa quasi la voglia di prendere l'aereo!



Alcuni aerei sotto il nostro eagle in controllo sorvolano la base di Edwards in Arizona, il simulatore militare.

le di Avvicinamento Tramite Radar, la parte del controllo del traffico aereo responsabile della guida dei velivoli dentro e fuori gli aeroporti prima di lasciarli alle mani di controllo o ai controllori dei centri limitof.

Il lavoro si compone di tre compiti: identificare e occuparsi degli aerei che stanno attraversando lo spazio aereo affidato, guidare quelli in atterraggio verso piste libere e autorizzare al decollo quelli in partenza guidandoli fuori dalla zona controllata.

Può sembrare facile, ma non lo è per niente. Questa è una difficile simulazione di un lavoro difficile. Dopo dieci minuti di gioco si cominciano a comporre gli operatori che devono farlo per davvero, specialmente quando si inizia a far scontrare aerei di linea. Anche se

CONTROLLO DEL TRAFFICO AUTOMATIZZATO

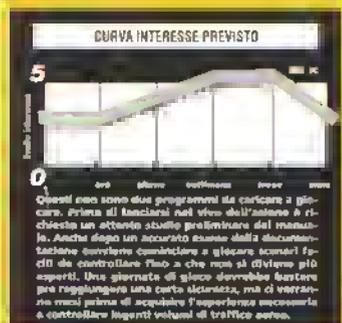
Le routine di base di Traccon e Rapcon derivano da un programma per mainframe scritto nel 1977 dal dottor Robert B. Wesson. Oltre a simulare il movimento del traffico aereo a relativi sistemi di controllo, risolveva automaticamente i conflitti di separazione (che si verificano quando due o più aerei si trovano ad una distanza minore di 3 miglia orizzontalmente a 1000 piedi verticalmente). Quando fu testato da controllori di volo esperti il suo comportamento fu giudicato migliore di quello del personale umano. Il dottor Wesson ha continuato a sviluppare il sistema AIRA, che è diventato parte integrante dei moderni sistemi di controllo aereo americani.

PIANO DELLE USCITE	
TRACON PC	590000 USCITO
RAPCON PC	690000 USCITO

PC

La grafica può apparire leggermente carente, ma a quella che troverete su un normale schermo radar. Se possedete una VGA o una EGA il display sarà a colori, altrimenti il programma utilizza la massima risoluzione monocolore possibile. Considerata la qualità scadente dell'altoparlante interno del PC, le voci digitalizzate sono ottime. Per utilizzare questa simulazione al meglio sarà la pena di comperare un mouse.

GRAFICA	5	FATTORE DI	9	915
AUDIO	8	FATTORE K	7	



FRED

L'eroe comico della UBISOFT carica le avventure dinamiche di una nuova dimensione

ANIMAZIONI divertenti, oggetti da raccogliere, molti nemici da abbattere e l'amata da liberare: tutto ciò suona molto familiare, vero? Ebbene, tutti questi elementi sono stati tretti felicemente nell'ultima avventura dinamica della Ubisoft, in cui il gioco esce dal tran-tran dei soliti pignoli e dolci sfruttando letteralmente una nuova dimensione.

Non solo l'eroe del gioco - Fred - può essere spostato da destra a sinistra lungo scenari a scorrimento sullo schermo, ma può essere addirittura trasportato dentro e fuori lo schermo stesso. Il gioco viene notevolmente arricchito da questo particolare. Non ci si limita a uccidere o saltare addosso all'avversario, ma è possibile accerchiarlo. I primi piani spesso coprono l'azione e rendono più difficoltosa l'esecuzione di attacchi contro gnomi, lolletti e predatori sempre in agguato.

Per quanto interessante, questa dimensione extra comporta anche dei problemi. Fred deve essere in grado di compiere tante di quelle acrobazie - salti, rotolamenti, movimenti dentro

e fuori lo schermo, aprirle con la spada, lancio di pignoli - che le cosa rischiano di diventare eccessivamente frenetiche. Le azioni risultano da una combinazione di movimenti del joystick, anche se purtroppo le risposte del protagonista non sempre garantisce un buon funzionamento complessivo.

Bisogna raccogliere una chiave, e diversi altri oggetti, a ogni livello per accedere a quello successivo. Ogni livello ha un fondale nuovo, una grafica notevole e nuovi nemici da eliminare.

Questo gioco è simile a Verminator, e la grafica ha la stessa vena di comicità. Sfortunatamente il sistema di controllo troppo comples-



so non ne fa una delle migliori avventure dinamiche. Ci sono delle riserve da esprimere anche in merito alla longevità del gioco, che manca di varietà. Non si tratta quindi del genere di divertimento el quale si desidera tornare dopo un po'. Ma è un gioco insolito e la comicità dell'animazione è sufficiente ad assicurare alla maggior parte dei giocatori qualche ore di divertimento.

La grafica non è proprio eccezionale, ma è "teatrale" quanto basta. L'animazione è divertente e l'idea di spostarsi oltre lo schermo è piuttosto interessante. Il sonoro è O.K., con alcuni dialoghi un po' smorzati di tanto in tanto.

GRAFICA 7 FATTORE QI 6 K VOTO 770
AUDIO 7 FATTORE K 7

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST L.39000d USCITO

AMIGA L.39000d USCITO

Sono possibili altre versioni

CURVA INTERESSE PREVISTO



Ci vuole un po' di tempo prima di abituarsi al continuo spostamento fuori e dentro lo schermo e ai controlli leggermente macchinosi. Quando il ritmo nello spirito del gioco ci si può godere tranquillamente la divertente animazione. Manca tuttavia di quella varietà che assicura un divertimento prolungato nel tempo.

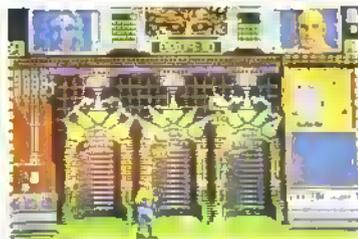
HAMMERFIST

La VIVID IMAGE non delude

LA trama di Hammerfist non vinceva nessun premio di longevità. Hammerfist è una specie di uomo da sei milioni di dollari futuribile, ricostruito e irredellato con un braccio cibernetico, esperto nel combattimento e nella tattica di soppressione con armi da fuoco. Le Metro-Holograph Corporation si serve di lui per fare dei lavoretti sporchi, compreso l'assassinio di avversari politici e economici. Hammerfist non vuole compiere questi lavoretti e si mette insieme ai suoi colleghi ologrammi (eh sì, in questo gioco non siamo nemmeno meno) Metelisis per distruggere il centro nevralgico dei dittatori della Metro-Holograph.

Del punto di vista del gioco si tratta, in sintesi, di farsi strada attraverso tre livelli di azione piene di affrontare le tonde degli ologrammi melvegi negli Uffici Amministrativi della Metro-Holograph.

La parte migliore di Hammerfist è la transizione da un personaggio all'altro, che si ottiene semplicemente spostando il joystick verso il basso. Si tratta comunque di una transizione fondamentale nel gioco, poiché il giocatore che voglia spuntarla snella Corporation è richiesta la combinazione dell'abilità di entrambi i personaggi. Metelisis, per esempio, è molto atletica, capace di balzi potenti e di districarsi nelle situazioni più pericolose. Hammerfist rappresenta invece la brutala forza fisica,



Metelisis in azione. Hammerfist ha bisogno della massima collaborazione possibile dalla sua agile amica

slonda murr e sceglia a celer gli ologrammi nemici.

A entrambi i personaggi corrisponde un determinato livello di forza che il giocatore deve tenere sotto controllo. L'energia viene aumentata raccogliendo le lettere che appaiono in seguito alla distruzione di un avversario. In questo modo viene conferita al gioco una impercettibile atmosfera da GdR, anche se la sensazione di fondo rimane quella di un picchiatura con lucidi laser disseminati come esteri.

Hammerfist sembra un coin-op ben costruito; un'ulteriore dimostrazione del fatto che la Vivid Image è una forza con cui bisogna fare i conti.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Lungo e abbastanza difficile da richiedere alcune lunghe partite per essere finito. A quel punto il gioco si esaurisce. È un gioco con una fine e quindi dei limiti, ma finché dura, estremamente divertente.

AMIGA

Eccezionale da punto di vista grafico, con i nemici più grandi disegnati e animati alla perfezione. Gli effetti sonori sono abbastanza buoni anche se non eccezionali. Un peccatuccio su versioni alla maggior parte delle conversioni da non op disubano per Amiga.

GRAFICA 8 FATTORE QI 6 K VOTO 860
AUDIO 6 FATTORE K 8

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST L.49000d USCITO

AMIGA L.49000d USCITO

G64/128 L.78000d - L25000d USCITO

AMSTRAD L18000d USCITO

SPECTRUM L.2000d USCITO

BLOCK OUT

La RAINBOW ARTS pubblica il secondo clone del mitico Tetris

All'inizio c'era il buio degli arcade; quindi la luce arrivò da qualche parte negli URSS e fu Tetris; poi la Dornik fu a sua volta illuminata e creò Klax, un gioco ispirato al mito; ora la Rainbow Arts pubblica il terzo clone del programma più giocato negli uffici.

Scherzi a parte, Block Out non è affatto un clone anche se lo scopo e il medesimo di Tetris, in cui bisognava combinare dei polimini in base quattro che cadevano dall'alto in una specie di contenitore in modo da creare linee orizzontali che sparivano impedivano che il contenitore "traboccasse" di cubetti colorati.

Block Out sviluppa l'idea di base aggiungendo a una nuova dimensione: i polimini, costituiti da cubi, sono infatti tridimensionali. L'obiettivo è di for-

mare dei "piani" completi in un contenitore a forma di parallelepipedo.

Block Out migliora anche i (pochi) difetti di Tetris: è possibile personalizzare la partita non solo scegliendo il livello o la difficoltà, ma anche la profondità del contenitore, le dimensioni dell'imboccatura, la velocità di caduta dei moduli, il set di blocchi (base o esteso) e infine la velocità di rotazione sui tre assi.

In particolare è molto intelligente la scelta dei tipi di blocchi: il primo set è formato solo da 7 diverse combinazioni del cubo-base, il secondo da 27 e l'ultimo addirittura da 41.

Per i più impazienti sono disponibili tre diversi livelli "preconfezionati" che combinano i vari aspetti, da Fial Fun adatto ai principianti a Out of Control per i più lusi.

Quando inizia la partita il contenitore è visto dall'alto in una prospettiva molto realistica; ogni piano orizzontale del contenitore ha un colore diverso in modo da rendere più facile l'identificazione del livello raggiunto. Il blocco da posizionare è disegnato solo dall'intelaiatura vettoriale dei cubi di cui è formato, in modo da sembrare "trasparente" e non creare confusione. Purtroppo la dimensione aggiuntiva ha dato qualche problema ai programmatori, che non hanno potuto limitare i controlli al solo joystick e hanno dovuto sfruttare anche la tastiera, che si occupa delle rotazioni tridimensionali del modulo.

Una volta arrivato sul fondo, il blocco si colora su base all'altezza raggiunta; il giocatore dovrà cercare di incastrare il successivo in modo da non creare "buchi" e completare il piano orizzon-

tale più basso.

Naturalmente ci sono diversi bonus - ad esempio completando più strati in una volta sola che rendono ancora più interessante la situazione.

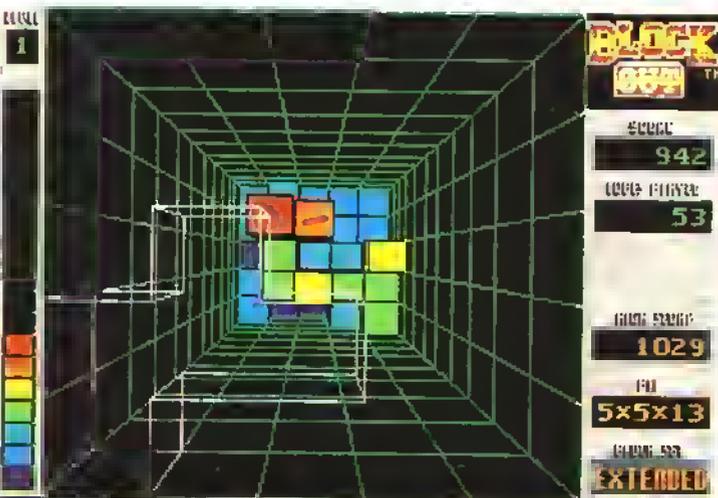
Se il livello dei pezzi gettati arriva all'orlo del contenitore appare il faticoso "Game Over" e, dopo un po' di attesa (per poterli sfogare sul gatto o sul fratellino lì vicino) si può salvare il punteggio ottenuto (se si entra nella tabella dei migliori "blockoutari" del momento), in modo da preservarlo per i posteri.

RIPASSO DI GEOMETRIA

Block Out è stato disegnato da Aleksander Ustaszewski, che si è ispirato al Soma. Cube dello scrittore e matematico danese Piet Hein, basato su un insolito teorema geometrico.

Combinando non più di quattro cubi identici in insieme regolari (quindi non rettilinei), si possono creare 7 diversi poligoni (detti polimini), contenenti in totale 27 cubi, se poi vengono uniti tra loro, questi formeranno un nuovo cubo di 3 cubi base di lato.

Per una completa descrizione di questa geometria, si può far riferimento alle molte opere di Martin Gardner, esperto di matematica della famosa rivista "Scientific American" e appassionato di giochi logici, pubblicate dalla Sansoni.



Ai primi livelli tutto è più facile e si riesce a prendere confidenza con i comandi. Nei livelli più avanzati tutto diventa più difficile.

PIANO DELLE USQTE			
AMIGA	L29000d	USCITO	
PC	L29000d	USCITO	
APPLE MAC	L39000d	POSSIBILE	
Non sono previste altre versioni			

La grafica è ben curata, dall'animazione iniziale al pannello del menu, e diventa particolarmente coinvolgente nel gioco vero e proprio. Il suono è praticamente inesistente, ma visto che giocare a Block Out non vi accorgete neanche di un terremoto (a meno che non manchi la corrente...) è un dettaglio di secondo piano. La giocabilità è superba, anche se all'inizio può sembrare un po' difficile premere sei tasti, muovere il joystick o il mouse a guardare il monitor allo stesso tempo.

GRAFICA	8	FATTORE DI	8	IL PUNTO
AUDIO	4	FATTORE K	9	870

La versione per PC è praticamente identica a quella per Amiga con una grafica colorata e una buona giocabilità.

GRAFICA	8	FATTORE DI	8	IL PUNTO
AUDIO	4	FATTORE K	9	870

CURVA INTERESSE PREVISTO

Block Out combina la giocabilità del Tetris originale con un'ampia gamma di combinazioni, rendendola più interessante a lungo termine. Anche se, a causa del sistema di controllo, è stata persa un po' di quella immediatezza che caratterizza il gioco originale. Se siete degli appassionati di Tetris, chiedetevi cosa state facendo ancora lì a leggere invece di correre a comprarlo, perché è sicuramente un acquisto di cui non vi pentirete: se invece Tetris sembra troppo semplice e ripetitivo, Block Out rappresenta la migliore soluzione al problema, portando un po' di più di giocabilità per il suo sistema di controllo ingegnoso, rimandando comunque molto interessante anche sulla lunga distanza.



NEWEL home & personal computer

Via Mach Mahon, 75 - 20155 MILANO - NEGOZIO
Tel. (02) 33000036/323492 tutto il giorno - Fax (02) 33000035
Servizio tecnico - Tel. (02) 3270226 al mattino
Chiuso il lunedì - Aperto il sabato

VIDEON

HIGH TECHNOLOGY
FOR YOUR AMIGA

SAMPLE THE HIGHEST TECHNOLOGY INTO
COMPUTER VIDEO DIGITIZING

MAIN FEATURES

DIGITAL FILTERING ALLOWS
EXCEPTIONALLY DETAILED IMAGES
POWERFUL SOFTWARE AND HARDWARE
GIVES YOU AUTOMATIC FILTER
COMBINATION SPEEDING UP DIGITIZING
PROCEDURES
A SPECIAL BYPASS SYSTEM LETS YOU
VIEW BOTH VIDEO SOURCE AND DIGITIZED
IMAGE WITHOUT DISCONNECTING THE
HARDWARE
DIGITIZE FROM ANY COLOUR VIDEO PAL
SOURCE SUCH AS VCR, VIDEO CAMERA,
TELEVISION SET WITH DIGITAL FEATURES,
VIDEO DISC ETC.



SPECIAL EFFECTS

THE NEWEST DIGITAL EFFECTS AVAILABLE
AT THE SAMPLE PRICE OF A FINGER
PROLIFERATION
LINE ART
MULTI PICTURE
SCROLL EFFECT
NEGATIVE
IMAGE ZOOMING
REAL 3D SURFACE MAPPING



SPECIFICATIONS

AVAILABLE FOR THE AMIGA
500 - 1000 AND 2000
DIGITIZE FROM 9 TO 4096 COLOURS
SUPPORTS THE FOLLOWING
RESOLUTIONS

LD RES.	OVERSCAN
320 x 256	354 x 288
320 x 512	384 x 384
640 x 256	712 x 288
640 x 512	736 x 384

- LOADS ANY RTV PICTURES FROM ANY
GRAPHICS SOFTWARE
- SAVES IN IFF FORMAT
- INCLUDES SPECIAL EFF
- SOFTWARE TO 3D SURFACE MAPPING
IMAGE MANIPULATION
- EASY TO USE PROCEDURES
- SHIPLE AND QUICK INSTALLATION
- CABLES, POWER SUPPLY, AND FULL
DOCUMENTATION INCLUDED
- 3 MONTH WARRANTY



READY TO TAKE PART OF COLLECTIBLES, AMIGA AND VIDEO BY A RANGE FROM COLLECTIBLES FROM COLLECTOR'S ACCUMULATED WORKS
SPECIAL DESIGN AND HIGH QUALITY OF MATERIALS FROM A RANGE FROM COLLECTIBLES FROM COLLECTOR'S ACCUMULATED WORKS
VIDEO PAL

AMIGA ACTION REPLAY

La prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per Amiga 500/1000 con opzione di freeze: permette di sprteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendoti di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi Trainer, vite infinite ecc.). Permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento, registrarlo e riprenderlo dal medesimo posto. Salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante. Funzione moviola (rallenta programmi e giochi). Potente virus-deletcor, sprite-editor, oltre che monitor straordinario per il linguaggio macchina. Questo e molto di più ti aspetta in Amiga Action Replay!!! Il tutto ad un prezzo eccezionale!

LA FORZA SIA CON VOI

La più patente FREEZER-UTILITY CARTRIDGE
al manda è qui.

Il più potente sprtettore monitor
di linguaggio macchina.

Il prodotto che ogni possessore
di Amiga sta aspettando.

Guardate la quantità inverasimile di passibilità:
La Action Replay per Amiga si cannette semplicemente
nella porta espansione per A500
e congela la maggior parte dei programmi.

Vite infinite - per giochi/Trainer
Sprite Editor

Individua ed elimina i virus
Cattura immagini e suoni dai dischi
Blacca e fa ripartire

Individua le locazioni di memoria Fast Ram/Chip Ram

THE POWER BREAKS THROUGH...



ONLY
POST FREE

THE WORLD'S
MOST POWERFUL
FREEZER-UTILITY
CARTRIDGE IS HERE



COMPUMAIL®

**VENDITA PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA - CON POSTA O CORRIERE**

VIA MATTEOTTI, 21 - 20020 ARESE (MI)

BISCAZZIERI DA QUATTRO BIT

L'acquisto del computer da parte di un genitore sino a qualche tempo fa era sempre un trauma: lui nella maggior parte dei casi non capiva a che cosa servisse - e i figli del resto non facevano molto per aiutarlo. Anzi, se possibile peggioravano la situazione impiegando ore che si sarebbero potute dedicare molto più proficuamente allo studio per sollazzarsi tra alieni, calciatori e labirinti computerizzati. Col tempo le cose sono poi andate migliorando, e oggi non è difficile trovare padri e figli che giocano insieme, quando addirittura non litigano per avere l'ultima partita a Space Quest.

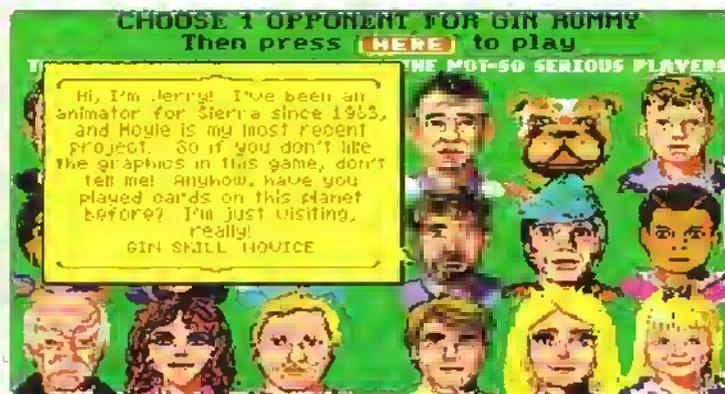
Se però vi doveste ancora malauguratamente ritrovare nella situazione del primo tipo ("Quell'affare lì ti fa male agli occhi!", "Da quando ce l'hai non studi più!", ecc...), vi consigliamo di avvicinare il parentado in modo più soft, proponendo cioè giochi che siano in grado di attirare la loro attenzione più di quanto non possa fare una partita a Megasplatter Invaders III Plus.

A questa categoria possono senz'altro appartenere i tre programmi che vi presentiamo. Sono giochi di carte al computer e, da sempre, hanno una buona accoglienza presso ogni tipo di giocatore sia perché non obbligano a frenetici smantamenti del joystick, sia perché possono interessare e appassionare persone di ogni età.

Daniilo Lamera

THE HOYLE'S BOOK OF GAMES

Sierra on Line



La schermata iniziale che vi consente di selezionare gli avversari...e poi si affrontano sul tavolo verde.

Contenuti su due dischetti, ecco 6 tra i più popolari giochi di carte americani. È un vero e proprio prodotto nazionale-popolare, concepito per intrattenere tutta la famiglia - compresa la vecchia zia appassionata di solitari.

Il fatto che i giochi siano americani non deve scoraggiare. Tutto il mondo e paese, specie al tavolo verde, e le regole di molti giochi sono del tutto simili a quelle di casa nostra. L'interfaccia utente è assai ben concepita e, a dispetto di molli programmi del genere, ha anche un discreto fascino visivo. Tanto per cominciare è possibile scegliere tra nove coloratissimi mazzi di carte. I mazzi sono diversi solo nel disegno della copertina, sia ben chiaro, perché in realtà si tratta dei normali mazzi da 52 carte (senza Jolly) in uso in tutto il mondo.

Un menu a tendina consente di navigare per il gioco e di impostare tutte le caratteristiche di base, tra cui la velocità e le opzioni di animazione degli avversari computerizzati, che sono un vero spasso. I programmatori hanno intelligentemente pensato di fornire giocatori facilmente identificabili: i nostri compagni di gioco qui hanno tutti una faccia, discorrono durante la partita, sorridono e commentano le varie mosse. Sono 18, 9 molto agguerriti e 9 un po' più alla mano, compreso il cane (!) di famiglia.

Scegli i compagni non resta dunque che addentrarsi in una partita elettronica. Degli otto giochi proposti non vi daremo che alcuni cenni descrittivi, dato che il manuale e le guide incorporate nel programma aiuteranno a capire di più.

CRAZY EIGHTS

Lo scopo è quello di scartare tutte le carte in mano, seguendo le sequenze e i segni proposti dal mazzo degli scarti. L'otto qui fa da jolly e consente di cambiare il segno (da quadri a cuori, ecc.). Il corrispondente italiano di questo gioco è conosciuto come "Deviere", ma non è molto praticato.

OLD MAIO

Beh, questa è una variante della ben nota

'Peppaterica' o 'Uomo Nero' che dir si voglia.

HEARTS

Anche qui siamo nel territorio del Tressette 'a non prendere' (triseti crepano', per i milanesi).

GIN RUMMY

Dietro al nome si nasconde l'arcimoto Rummy a 10 carte, con un paio di varianti.

CRIBBAGE

Questo è un gioco che non avevamo mai visto. È molto complesso, almeno da capire. La somma delle carte man mano giocate devono formare delle combinazioni che valgono un certo numero di punti, il primo tra i giocatori che arriva a 121 (o 61) vince.

KLONDIKE

È uno dei tanti solitari conosciuti. La zia Pina ne sarà entusiasta.

Avrete facilmente capito che questo programma è un "semprevverde". Sia che si tratti di sfuggire a oziosi pranzi famigliari, sia che si voglia dimenticare un po' i vari rima, alieni e ateb elettronici, *Hoyle's Book of Games* è sempre in grado di garantire quella mezz'ora di relax di cui talvolta non si può fare a meno. Papà sarà contento, e i figli anche. Per cercare però nell'uovo va comunque detto che la lentezza del caricamento e di gestione dei giochi è talvolta esasperante, mentre la grafica non eccelle certo per accuratezza, soprattutto delle carte. A parte questi difetti marginali, è un acquisto di cui è difficile pentirsi.

AMIGA	L69000d	USCITO
♥♥♥♥♥		

GIN KING - CRIBBAGE KING

The Software Toolworks · Amiga · 1Mb

Dagli autori della magica serie Chessmaster, ecco un solido tentativo di diversificare la produzione. I due giochi trattati sono il Gin Rummy e il Cribbage, di cui abbiamo discusso poc'anzi. La confezione è lussuosa, tanto da comprendere anche un mazzo di carte vero e il segnapunti per il cribbage.

Il programma è decisamente professionale. Pur disponendo di opzioni alla portata di tutti, l'originalità e la completezza con cui vengono giocate le mani fanno pensare a un prodotto per biscazzieri abitudinari, sia pure in ambito familiare. Non si fatica dunque a immaginare che il programma sia stato studiato per aiutare gente che si accanisce assiduamente ai tavoli verdi del vicinato.

I solidi menu a tendina guidano il giocatore durante le partite: utilizzando si possono impostare tutte le opzioni di gioco, comprese le varianti più strane in uso in alcuni stati americani. Non mancano naturalmente 7 avversari computerizzati con diversi livelli di abilità e personalità, mentre quelli che non partecipano alla partita possono essere usati come consiglieri o aiutanti sul campo. Interessante è anche l'opzione che consente di ripetere una mano di gioco per analizzare gli errori commessi.

L'aspetto grafico è sobrio ma curato, tutto finalizzato ad un eccellente disegno delle carte.

I lettori avranno già intuito quali purtroppo siano i limiti del programma. Sebbene il Gin sia sostanzialmente un rammo a due giocatori e un solo mazzo, il Cribbage è un gioco sconosciuto presso

il nostro pubblico (smentiteci in caso contrario). Ecco che così in Italia un programma del genere, concentrato e iper-analitico su due giochi soli, può facilmente non incontrare i gusti di chi sia abituato al massimo alla briscola 'a chiamata'. Sotto questo punto di vista il prodotto non è valutabile, proprio perché dedicato al mercato anglosassone. A ogni buon conto, è quanto di meglio si possa trovare sull'argomento sia nel manuale che nelle partite elettroniche, e comunque potrebbe essere una



buona occasione per imparare qualcosa di nuovo.

La versione qui recensita funziona solo su computer dotati di almeno 1Mb di memoria, ma il programma è disponibile anche per quelli con 512K. Provarelo e sappreteci dire: potremmo anche mandarvi a fare qualche torneo in America...

AMIGA	L49000d	USCITO
♥♥		

AMARILLO SUN REALPOKER 5 CARDS STUD

Villa Crespo Software

Il poker è decisamente un gioco internazionale, sicuramente tra i più belli per il sapiente comporsi di fortuna, abilità, tattica e psicologia di gioco. Gli americani lo giocano come sempre alla loro maniera, e cioè con tutto il mazzo di 52 carte. Non lo giochiamo alla francese, con 32-36 carte (senza le carte dal 2 al 5).

La versione qui proposta è diversa dal normale, ma è conosciuta anche sulle nostre rive: lo Stud Poker non è altro infatti che la ben nota Telesina (*Telesina*), badate bene, e non *Teresina* come viene spesso erroneamente chiamata. Le carte sono distribuite una alla volta - due coperte e tre scoperte -

senza la possibilità di cambiarle. Le puntate si effettuano a ogni giro di carte. Il trucco sta nell'indovinare le combinazioni che si formano tra i giocatori facendo attenzione a possibili sorprese nascoste tra le carte coperte. È un modo sanguinoso di giocare a poker e può far perdere molte fortune, ancora più di quello tradizionale. Se avete la possibilità di vedere il vecchio film *'L'uomo dal braccio d'oro'* ne avrete un'idea più precisa.

Tornando al nostro programma, ogni poker su computer perde molta parte del suo fascino proprio per la mancanza della componente umana, che nel gioco vero è fondamentale. Ben consci di questo limite, i promotori di questo prodotto non hanno dedicato granché agli orpelli grafici, badando invece più alla sostanza e alla statistica, che in questo tipo di poker aiuta ben più della fortuna.

Se la grafica non è certo curata (ci si limita a disegnare il video con il so-

lo ausilio dei simboli ANSI), le opzioni disponibili sono molto ampie. Il tavolo ospita quattro persone, giocatore compreso. Le mani, giocate essenzialmente sulla base di puntate e di rilanci, sono ben gestite - come tutto il resto - dai tasti funzione.

Gli aiuti per il giocatore sono diversi e polivalenti. Statistiche, analisi, replay e help contestuali sono costruiti per rendere scientifica ogni mano di gioco, ed è proprio qui che si notano sia la preziosa consulenza di Amarillo Slim (un tale che a Las Vegas fuoreggrà), sia l'intento di far capire ogni più recondito segreto del gioco anche al principiante. Qui tutti gli avversari cibernetici appartengono alla ben nota categoria americana degli 'shark' (squali: il pollo, msonma, sramo noi).

Questo programma è dunque un buon diversivo, specie per le noiose ore d'ufficio, ma forse è un po' troppo tecnico e poco appariscente per piacere a chi non sia già un pokerista incallito.

IBM PC	L59000d	USCITO
♥♥♥♥♥		



MICRO WIMBLEDON

K gioca a fondo campo e risponde ai colpi di diverse teste di serie...

Il tennis dovrebbe essere uno sport abbastanza facile da simulare. Due giocatori che spingono una pallina nella metà campo avversaria al di sopra di una rete in un campo rettangolare. I primi giochi per computer come Pong lo facevano già quindici anni fa!

Nel 1990 più il gioco è semplice, più ci si aspetta che la riproduzione grafica dello sport ricambi la realtà. E all'improvviso il tennis diventa qualcosa di più difficile da simulare. Quando il giocatore lancia la pallina per aria, alza la racchetta sopra la testa ed esegue il colpo viene chiamato in causa praticamente ogni muscolo del corpo, che si torce e piega allo stesso tempo, mentre la pallina è in volo verso la metà campo avversaria.

E questo solo per il servizio!

I giochi che K presenta in queste pagine sono i migliori in circolazione. Abbiamo scelto titoli che cercassero l'aderenza alla realtà ma anche giochi che siano - cosa fondamentale - davvero giocabili. Vai col servizio...



INTERNATIONAL TENNIS

Lo smash vincente del PC Engine

Non c'è dubbio. L'International Tennis del PC Engine è il modello a cui tutti dovrebbero guardare prima di pensare alla pubblicazione di un nuovo gioco di tennis.

Programmatore, allenatore. Possessori di PC Engine, gioite. Tutti gli altri, guardino e stupiscano.

IT coglie nel segno nelle quattro caratteristiche fondamentali che fanno la differenza tra un buon gioco di tennis e uno pessimo. Innanzitutto la grafica tridimensionale - il movimento della pallina è assolutamente credibile mentre segue la sua traiettoria tridimensionale verso l'avversario, in qualunque posizione sia stata colpita.

Poi il melòdo di battuta della pallina, facile da padroneggiare ma anche assolutamente plausibile perché l'animazione computerizzata riflette la "decisione" trasmessa via joystick. Il risultato di tutto questo è un grandioso, fluente scambio tra i contendenti.

Il terzo aspetto chiave sono le opzioni, e

anche qui IT centra il bersaglio. Rotazione, forza del tiro, posizionamento, doppio per quattro giocatori - il giocatore ha la più ampia gamma di possibilità di tutti i tempi a portata di polsarelli.

Infine ci sono gli extra. Ci deve essere sempre la eleganza nei giochi sportivi: potrebbe essere i commenti in stile televisivo dei giochi Cinemaware, oppure un'avventura dinamica aggiuntiva come in IT - dove i vostri progressi dipendono dalle prestazioni sul campo. Una pietra miliare nel campo delle simulazioni sportive.



3D INTERNATIONAL TENNIS

Esperienza tridimensionale totale dalla Palace

La Palace lancia la sfida con un nuovo rivoluzionario sistema che ruota e inclina il campo mentre si ribatte la pallina.

C'è un prezzo da pagare per tutto questo, comunque - i giocatori sembrano latti con gli stuzzicadenti.

I benefici che se ne frangono sono però superiori alle limitazioni. Tutto ciò consente di avere molto più controllo del normale sulla palla - ci sono anche top spin e back spin - e di godersi la partita più di quanto accade-

se in passato.

Il gioco propone un sacco di opzioni e di extra - come ci si aspetta da quelli della Sensible Software (Microprose Soccer, Wizball). Ci sono quattro livelli di abilità nel gioco contro un avversario o contro il computer: "Dilettante", "Semiprofessionista", "Professionista" e "Asso". Al massimo livello si possono usare tutte le opzioni di gioco, che diventa anche più veloce, con una più ampia gamma di colpi a disposizione e - cosa più importante - basato sui soldi.

L'aspetto lucroso della cosa praticamente fornisce un sottogioco. Bisogna decidere in quale torneo gareggiare e valutare le proprie possibilità di portate a casa un premio.

3D International Tennis è l'approccio più innovativo al tennis digitale degli ultimi anni. La cosa è encomiabile di per sé, ma ancora meglio è che ogni idea applicata al gioco è fatta per funzionare. Altamente giocabile e coinvolgente.



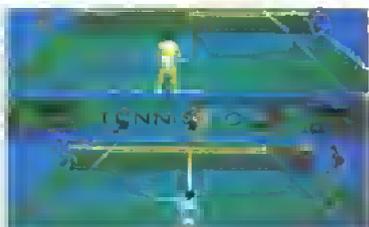
TENNIS CUP

Lo split screen della Loriciels/US Gold

Lo schermo diviso in due e la messe di opzioni sono i segni distintivi di questo gioco. Tennis Cup richiede un certo sforzo nel padroneggiare i sei diversi tipi di servizio e i trenta possibili colpi disponibili (a seconda della posizione del giocatore in campo), ma poi gli scambi sono molto divertenti.

L'intera area di gioco scorre lateralmente nei due sensi mentre il gioco procede. La limitazione di questo metodo di proposta vis-





va è che non consente ai giocatori di attaccare a rete. Comunque, a parte la natura limitata della resa tridimensionale, Tennis Cup ha molte cose belle da vedere e il livello generale della grafica è molto alto. Particolarmente apprezzabili sono la varietà e i dettagli delle facce degli spettatori - molto più convincenti delle solite file di palloni da calcio.

Il gioco consente di gareggiare sull'erba, sulla terra battuta, sul cemento o sul sintetico. Si può giocare al meglio delle tre o cinque set contro un amico o il computer oppure in due contro il computer in un doppio.

Tennis Cup è più un gioco ispirato al tennis che una simulazione di tale sport come 3D International Tennis. Questa scelta è dovuta a comprensibili ragioni di progettazione del gioco e di limiti dell'hardware, ed è comunque giocabile come tutti gli altri giochi di queste pagine - ed è di gran lunga più bello.

ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO
C64	L18000c + L25000d	USCITO

PRO-TENNIS TOUR

Come stracciare Becker e Lendl secondo la Ubisoft

Pro-Tennis Tour propone partite contro i migliori giocatori del circuito mondiale - Lendl, Becker e compagnia - nel tentativo di scalare la classifica mondiale.

La Ubisoft ha optato per una normale visione monilaterale del campo: niente schermi divisi in due. Il metodo di controllo è piuttosto semplice. Per servire si lancia la palla in aria e si sposta un cursore a croce nel punto verso cui si vuole che si diriga la palla.

Ribattere la palla è altrettanto semplice. Tutto quel che c'è da fare è premere il pulsante di

PALLE DI SERVIZIO

Ecco spiegato il sistema di giudizio di K:

3 PALLE Meglio di Boris
 "Vince chi c'ha 77 anni" Becker
 Sugli standard di Jimbo Connors
 2 PALLE buona, ma quest'anno non vincerà Wimbledon
 1 PALLA Siamo seri
 NIENTE PALLE Proprie costi.

fuoco - il computer stabilisce se il colpo è di rovescio o dritto a seconda della posizione del giocatore sul campo. Questa facilitazione consente ottimi scambi, ma non ci si può muovere e ribattere allo stesso tempo. Nella battuta la rotazione del braccio sembra durare secoli prima che si colpisca la pallina e ciò implica che la posizione del giocatore debba essere precisa, arrivando nella posizione in cui la palla deve essere ribattuta poco prima della palla stessa. Questo non nuoce propriamente gli scambi, ma li rende un po' irreali.

Pro-Tennis Tour ha eccellenti sonori e grafica eccellenti. Una nota di merito va alle "cartoline" dei paesi in cui si svolgono i vari tornei. La Torre di Londra non è mai sembrata così bella su schermo e la Statua della Libertà mai così brutta.



ST/AMIGA	L29000d	USCITO
----------	---------	--------

PASSING SHOT

Una conversione da bar dalla Sega/Image Works

La Image Works ha lanciato lo scorso anno una delle poche conversioni di un coin-op sul tennis. Sfortunatamente, come il suo fratello maggiore arcade, la versione domestica di Passing Shot non riesce a creare un grande impatto.

Il problema è la sua strana prospettiva a volo d'uccello: la palla vola verso l'alto ogni volta che inizia uno scambio, e a rendere le cose ancora peggiori viene mostrata solo una parte del campo mentre la palla è in movimento. Il tutto scorre verticalmente per mostrare il resto del campo, ma non è un gran rimedio. Inoltre, è difficile stabilire dove arriverà la palla nella propria metà campo - praticamente l'essenza del tennis.

Meno male che c'è una prospettiva 3D durante il servizio, e questo aspetto del gioco funziona bene. Del resto, come ben sanno i fan del tennis è una noia terribile vedere una partita vinta sul solo servizio.

Nonostante gli aspetti irreali del gioco è possibile divertirsi comunque: ci sono scambi decenti, anche se assolutamente "antibionistici". Resta la certezza che la Sega - leader nell'industria del coin-op in 3D - potrebbe fare di meglio se ci provasse ancora.

PASSATO, PRESENTE, FUTURO

Il tennis non è riuscito a catturare l'immaginazione dei giocatori allo stesso modo di sport come il football (sia americano che "normale"), il golf o la pallacanestro. I più vacchi palleggi avrebbero luogo sullo Spectrum e sullo ZX81 grazie a un gioco chiamato Pylon Tennis. Nonostante la Pylon possa oggi essere un po' in imbarazzo per la sua origini videoludiche, sicuramente merita un riconoscimento per aver animato un ambiente 3D in piena preistoria.

Come la Pylon copì dieci anni fa, il 3D è un allenamento fondamentale nel gioco del tennis. Il CD-I e i sistemi multimediali non hanno la possibilità di offrire novità nei giochi tennisistici nel futuro più o meno immediato. Questa tecnologia offriranno la possibilità di associare la ripresa di una vera partita ad alcuni grandi giocatori finché non verrà stabilita la legalità di tutto ciò. Ci saranno partite con una buona forma di sfracella computerizzata e addirittura programmi di allenamento per lo sport reale.

Ciò che questa tecnologia non sapranno fare sarà di proporre migliori simulazioni tennisistiche con grafica computerizzata e con un'impronta d'azione. Ciò dipende dall'alternativa dallo sviluppo di processori più potenti a velocità, capaci di sopportare i complicati calcoli di prospettiva richiesti simulando il tennis su una singola finestra video. Questi processori asinano, le ricchezze di programmazione sono già a punto, la voglia di realizzarli c'è, la possibilità economica per farlo non c'è. Non ancora.



GAMEBOY	PIEZZA RC	USCITO
---------	-----------	--------

TENNIS

Il piccolo grande tennis Nintendo

Il Gameboy non è ancora distribuito in Italia, ma visto che in redazione ci siamo diventati da un po' a giocare, abbiamo pensato di recensirlo.

Il Tennis del Gameboy è sicuramente il miglior gioco acquistabile per un portatile. Tale enunciale è un po' parziale visto che è l'unico tennis "portatile" in circolazione ma non è totalmente parziale se si considera che propone un gioco migliore di molti altri disponibili in versione computer. Niente male, considerarlo il bianco e nero del piccolo monitor a cristalli liquidi di cui dispone il Gameboy.

Queste limitazioni non impediscono al Tennis del Gameboy di offrire superbi batte-ribatti, grande controllo della palla sul servizio e sulla ribattuta, una convincente traiettoria 3D della pallina e, meglio di tutto, la possibilità di collegamento tra due Gameboy per partite a più giocatori, ognuno con la propria visione del campo.

G.P. TENNIS MANAGER

La SIMULMONDO commette doppio fallo nel set decisivo

Dopo Formula 1 e pallacanestro, eccoci al tennis. Con questo gioco la Simulmondo ci offre la possibilità di creare un alter ego tennistico in grado di partecipare ai tornei internazionali e confrontarsi con molti eroi della pallina gialla.

Caricato il gioco, si può scegliere se iniziare una partita nuova o caricarne una salvata precedentemente. In più, un'opzione di "pratica" permette un accesso veloce al campo per chi preferisce giocare subito, senza dover passare all'avverso la simulazione vera e propria. Il programma contiene i dati di ben 95 campioni, ciascuno con differenti abilità.

La creazione del proprio giocatore consiste semplicemente nello sceglierne uno tra i sette già pronti: ognuno ha caratteristiche proprie, come ad esempio essere mancino, avere un perfetto dritto e una pessima volée, essere scatsino in resistenza e fenomenale nella potenza di tiro. Ogni abilità può essere migliorata tramite l'opzione di "allenamento".

Il budget finanziario è determinante per la carriera, per cui è molto comodo avere una sponsorizzazione adeguata, ottenibile solo se si è piuttosto in gamba con la racchetta. Conviene farsi le ossa in tornei minori prima di partecipare a quelli del Grande Slam.

Una volta "creato" il personaggio e scelte la racchetta e l'eventuale sponsorizzazione, arriva il momento di giocare sul serio. Si può decidere se giocare allivamente - affrontando in tempo reale l'avversario - o lasciar disputare la partita al computer, che calcola il risultato in base alle potenzialità dei due avversari.

Il campo è visto dall'alto, con i due giocatori che si scambiano la pallina a colpi di racchetta, potendo scegliere tra pallonello, topspin e tiri "tagliati a destra" o, se il tennista colpisce la pallina quando è sopra la sua testa, uno smash automatico.

Il sistema di controllo è un po' ingarbugliato: lo schermo del computer segue sempre la pallina scorrendo su e giù, dando al giocatore poco tempo per reagire quando arriva il momento di sferrare il colpo. Inoltre per utilizzare le quattro tecniche sopracitate bisogna premere il pulsante di fuoco muovendo il joystick in

una delle otto direzioni (sono possibili delle combinazioni), complicando il tutto ulteriormente a meno di non disporre di un aiuto bionico capace di riflessi nell'ordine dei millesimi di secondo.

Tuttavia il vero problema di G.P. Tennis Manager è la simulazione manageriale: non si capisce come i parametri agiscono sul meccanismo del gioco. Le decisioni che prendete durante il gioco non hanno un riscontro riconoscibile e ci si trova a fare tentativi di tutti i tipi senza capire a cosa porteranno. In un gioco del genere, questo difetto è peggio della morte civile.

Anche la grafica della partita lascia molto a desiderare: quando lo abbiamo caricato per la prima volta abbiamo pensato di essere di

fronte a un emulatore di VCS per C64: gli onmi sono piccoli piccoli, non ci sono dettagli se non un paio di raccallapalle (che non si muovono) e il movimento dei tennisti ha ben poco di realistico.

G.P. Tennis Manager, non ricrea affatto un "simulmondo" tennistico. Speriamo che sia solo un infortunio di percorso. Auguriamoci che la versione Amiga - che ha una grafica decisamente più appetibile - non presenti gli stessi difetti di giocabilità.

PIANO DELLE USCITE

C64	L20000e - L25000d	USCITO
AMIGA	L39000d	SETTEMBRE
ATARI ST	L39000d	SETTEMBRE

C64

La presentazione e degna del suo nome, con grafica e sonoro non sconvolgenti ma comunque di buon livello. Purtroppo dietro di essa si annida un'incertezza su per quanto riguarda la grafica che l'animazione e il sonoro il continuo e l'attidioso rincaranti (praticamente uno per ogni torneo) gli danno la botta finale.

GRAFICA 4 FATTORE GI 5 **501**
 AUDIO 2 FATTORE R 4

CURVA INTERESSE PREVISTO

5
0

ora giorno settimana mese anno

Ci giochiamo il tempo necessario per caricarla, vederla, partecipare a qualche torneo e archiviare la confezione. Anche se oltre del vertice del torneo, si desidera di più a seguire gli incontri di tennis in TV, benché l'interattività sia uguale a zero.



Lo schermo "Tiro" consente di allenarsi nei tiri fondamentali e fare pratica sui vari tipi di terreno: terra battuta, cemento, sintetico ed erba.

MASTER PIX

Via San Michele 3 - 21052 Busto A. (VA)

Tel. 0331/620430



== INTERSOUND MDO ==
Interfaccia sonora
per PC e Comp.
L. 65000

Tutte le ultime novità
software e hardware per



I PREZZI POSSONO ESSERE
SOOGETTI A VARIAZIONI

Per ordinare
basta una
telefonata,
pagherete in
contrassegno
al postino

Prezzi IVA
compresa



AMIGA 500 -----> L. 790000
AMIGA 500 APPETIZER L. 200000
AMIGA 500 BATHAM -> L. 850000
AMIGA 2000 -----> L. 1750000
AMIGA 2000 DESK TOP VIDEO ---> L. 2700000
AMIGA 2000 DESK TOP MUSIC ---> L. 2600000
* 2000 serie desk monitor incluso *
* Garanzia Commodore Italiana *

BMC-CORDLESS MOUSE

1) Mouse Senza Coda
A Raggi Infrarossi

Disponibile per
Amiga Atari ST
MS-DOS a Macintosh

L. 280000

MMH SIERRA LIBRI AIUTO MMH

Kings Quest I	Heroic Quest
Kings Quest II	Polios Quest I
Kings Quest III	Polios Quest II
Kings Quest IV	Space Quest I
Leisure Suit L. I	Space Quest II
Leisure Suit L. II	Space Quest III
Leisure Suit L. III	Black Cauldron
Colonels Request	Manhunter N.V.

MMH L.25000 Cad. MMH

== ANTEPRIMA == AD LIB MUSIC CARD

SHEDA MUSICALE
PER IBM E COMPATIBILI
11 SUONI CONTEMPORANEI
SUPPORTO CENNAIA DI
VIDEOGIOCHI

INCLUSO PROGRAMMA
JUKE BOX
MANUALE IN ITALIANO
DISPONIBILE SOFTWARE
PROFESSIONALE

L. 379000

TITOLO	AMIGA	MS-DOS	ATARI ST
688 SUBMARINE ATTACK	45000	49000	
A-10 TARD KILLER		69000	
BLOCK OUT	39000	29000	
BRUCE LEE LIVES		39000	
CHESS PLAYER 2150		29000	
CLOUD KINGDOMS	49000	49000	49000
CODE NAME: ICEMAN		39000	
CONQUESTS OF CAMELOT		29000	
DAY DARE III	29000	29000	
DIE HARD		49000	
DRAGON WARS		69000	
DRAGON'S LAIR II	99000		
DRAGONS OF FLAME	39000	29000	
ELVIRA	39000	29000	39000
EMANUELLE	29000	29000	
EMERHAUD DELICIOUS PAINT 2		320000	
ESCAPE FROM HELL		69000	
F. BARESI W. CUP KICK OFF	25000		39000
FACE OFF I		59000	
GHOST IN GOBLIN		29000	
GOLD OF THE AMERICA	69000	69000	
HARD BALL II	39000	39000	
HARLEY-DAVIDSON		49000	
INDIANAPOLIS 500		49000	
INVESTIGATION	39000		39000
KICK THE THIEF	59000	39000	
KICK OFF 2	39000	39000	39000
CRYSTAL	69000	39000	69000
LONG SLOW		49000	
MEDAWARIOR		39000	
PHETON PAINT 2.0 ITAL.	99000		
POP UP	45000	39000	
POWERBOAT	49000	49000	
POWERCRANE		49000	
SAFARI GUNS	39000	39000	
SEA OF DIE		49000	
SLY SPT SECRET AGENT	29000		39000
SORCERER		29000	
STAR TREK V		49000	
STARLIGHT III		69000	
STEEL	29000	49000	29000
SULPHURED		59000	
THEIR FINEST HOUR	49000	49000	49000
TOURIN	29000	29000	29000
TOWER OF BABEL	59000		39000
TURBICAM	39000		
ULTIMA VI		59000	
VIETNAM GUNBOAT		59000	
			49000

TITOLO	AMIGA	MS-DOS	ATARI ST
BALANCE OF PLANET		69000	
BASKET MANAGER	39000	39000	39000
BLUE ANGELS	45000	45000	45000
BROOKAN	49000	49000	
CASTLE MASTER	29000	29000	29000
CENTURION DEFENDER OF	39000	39000	
CHAMELION OF ERYXON	69000	69000	
COLONEL'S REQUEST	39000	29000	69000
DANA SIMULATOR	45000	39000	39000
DANDOLE	39000	39000	39000
DRAGON'S BREATH	39000	39000	39000
DRAGON'S LAIR	99000	29000	
DRAGONEN	39000	59000	59000
E-MOTION	25000	39000	39000
ESCAPE FROM PLANET...	26000	29000	29000
EUROPEAN SPACE SIM.	69000	69000	
F-16 COMBAT PILOT	39000	39000	39000
F-29 RETALIATOR	49000	39000	49000
FERRARI FORMULA 1	39000	45000	39000
FOOTBALL MANAGER W.C.E	39000	39000	49000
FULL METAL PLANET	39000	39000	39000
G.P. TENNIS MANAGER	39000	39000	39000
GRAVITY	49000	39000	49000
HARPOON	69000	39000	69000
ITALY 1990	29000	29000	29000
JAWWIDE	49000		49000
KLAX	29000	25000	29000
KRIPTON EGG	39000		39000
LEISURE SUIT LARRY III	69000	59000	
LEXI ATTACK CHOPPER		69000	
LOST PATROL	29000		29000
MANCHESTER UNITED	29000	29000	39000
MONTYTRIE	69000	69000	69000
NEIGHT & MAGIC II	69000	69000	
PIPE MANIA	39000	45000	39000
SHERMAN M	29000	29000	29000
SKIDOO	39000	29000	29000
SPACE HARRIER		39000	29000
SPACE HARRIER II	29000		29000
STARLIGHT	39000	45000	39000
STRIDER	19000	29000	29000
STUNT CAR RACER	49000	39000	49000
SWORD OF SAMURAI	39000	39000	39000
TARY KL ABRAME		69000	
THE BASKET MANAGER	39000	39000	39000
THE ROUND OF SHADOW	45000	45000	45000
THE PUNISHER	49000		39000
W CUP SOCCER ITALIA 90	29000	29000	29000
TENOR II	49000	49000	49000
ZONE!	39000		39000

nuove versioni

K vi tiene informati sulle ultime versioni dei giochi più famosi

CLOU KINGOMS

Millennium; L49000d

"Pac Man con i buchi" è la definizione che viene subito in mente. Bisogna guidare una biglia lungo un labirinto, raccogliendo gemme ed evitando i calivi di fuoco (i classici fantasmi in questo gioco hanno preso la forma di palle da biliardo nere...). Lo scorrimento fluido e la coinvolgente struttura di gioco lo rendono ancor più gradevole. Non il miglior rompicapo del mondo, ma abbastanza seducente da garantirne un bel po' di ore di sano divertimento...

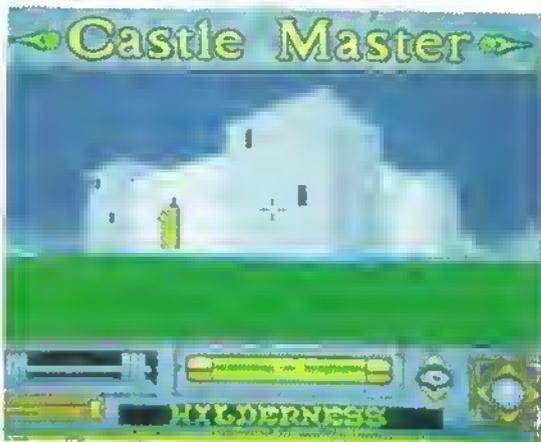
K-VOTO 730

CASTLE MASTER

Domark/Incentive; L25000; Versione ST recensita su K 17; K-VOTO 835

La grafica in Freescape è ancora abbastanza lontana dalla possibilità di creare una struttura di gioco veramente realistica e coinvolgente, ma Castle Master contiene molte novità rispetto ai precedenti giochi che usano questo sistema (il che potrebbe spiegare l'aggiornamento dello schermo relativamente lento). Il compito consiste nel salvare un prigioniero dalle grinfie del malvagio Magister. Il gioco è molto simile alla versione ST, ma il sonoro è decisamente migliore. In definitiva un gioco piacevole come lo sono gli altri della serie. Se vi sono piaciuti Driller, Darkside e Total Eclipse non potrà non piacervi Castle Master.

K-VOTO 850



ULTIMA V

Origin/Mindscape; L49000d; Versione PC recensita su K 7; K-VOTO 928

"Dua volta più vasto degli altri e con il doppio di tutto" così Richard Garriott alias Lord British descrive ciò che cerca di ottenere in un gioco della serie Ultima. Questa lunga serie di giochi di ruolo è diventata ormai un classico e l'ultimo nato, Ultima VI, sembra fatto apposta per cogliere di sorpresa e sconvolgere il mondo dei giochi di ruolo (vedi l'intervista con Richard Garriott sul numero di aprile). Le versioni di Ultima V per le altre macchine sono ottime e ora anche i possessori di Amiga possono dirsi soddisfatti e luffarsi nell'azione. La grafica e il sonoro potrebbero essere migliori (marginalmente), ma la giocabilità e la profondità sono tali da far passare in secondo piano queste piccole cose. Un gioco davvero vicino alla perfezione.

K-VOTO 915

E-MOTION

US Gold; Recensito in varie versioni su K 17; K-VOTO 825-890

Nella versione per il glorioso "piccolo" computer della Commodore mancano i meravigliosi fondali sfumati presenti su Amiga, ma anche le assurde monocromatiche dello Spectrum. Il risultato finale è un gioco semplice, veloce e giocabilissimo abbellito da un sonoro



lanto particolare quanto gradevole. Non è molto chiaro cosa abbia a che fare questo schema di gioco con la filosofia new age (come dice la pubblicità), ma vale comunque la pena di provarlo.

K-VOTO 875

X-OUT

Rainbow Arts; Versione Amiga recensita su K 15; K-VOTO 939

Il C64 è una macchina fatta per gli spara-e-fuggi (basta ricordare la bellezza di Undium) perciò non è ben chiaro perché i possessori di questo computer debbano essere costantemente bersagliati dagli ingiocabili e deludenti prodotti della maggior parte delle case di software. X-Out è un gioco meraviglioso su Amiga, pieno di idee originali realizzate in maniera impeccabile. Sugli 8-bit le stesse idee funzionano bene, la grafica è ottima e il sonoro riflette le aspettative: l'unico problema è che la giocabilità si può buttarla dalla finestra. Una vera vergogna.

K-VOTO 470

POWEROROME

Electronic Arts; versione ST recensita su K 1; K-VOTO 925

Le corsa del futuro della Electronic Arts vedono finalmente la luce su PC, ma l'attesa è vana la pena. Sicuramente questa versione è molto più giocabile di quelle per Amiga e ST anche se impiega la tastiera. La grafica è ottima (è identica a quella delle altre versioni solo che è più veloce), mentre il sonoro è penoso

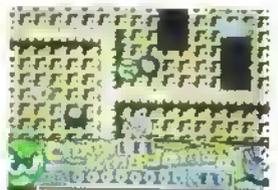
(come al solito), ma giocando con il Walkman accaso si risolve il problema.

K-VOTO: 900

CASTLE MASTER

Incentive; Versione ST recensita su K 17; K-VOTO 835

Questa versione non si differenzia molto da quelle per le altre macchine. La grafica è dettagliata e colorata (naturalmente solo con una scheda grafica decante) e l'aggiornamento dello schermo è leggermente più veloce di quello dell'Amiga (ma solo leggermente). Gli enigmi sono simili a quelli dei precedenti giochi della serie Freescape ma la mappa molto estesa dovrebbe impedire di completarlo troppo facilmente.





ARCHIMEDES

BATTLE TANK

Minerva Software, L40000d

A differenza dei più diffusi scenari bellici del 21° secolo, la Minerva Software prevede che il carro armato sarà il protagonista sul campo di battaglia del futuro. Ambientato nel 2037, Battle Tank mette il giocatore di fronte a un'orda di carri armati nemici. In una missione piuttosto contraddittoria, bisogna andarsene in giro a distruggere alcune torri per attivare le difese automatiche. Non sarebbe stato più semplice installare al quartier generale un meccanismo di detonazione automatico controllato da un semplice e comodo bottone? Il gioco si compone di quattro scenari: villaggio, città, campagna e base stellare.

Ogni livello è a scorrimento verticale molto fluido con vista dall'alto e la maggior parte dei dettagli è costituita da alberi, palazzi e palizzate. Per passare da un angolo dello schermo all'altro è necessario girare attorno ai numerosi ostacoli che si trovano sul cammino in quanto non è possibile aprirsi un varco come in Firepower o Conqueror, e anche le più piccole palizzate rifiutano categoricamente di cedere.

La possibilità di controllare i due cingoli indipendentemente rende il movimento del carro molto realistico, e sebbene la guida risulti inizialmente difficile una volta imparata la tecnica diventa facile manovrarlo anche durante le azioni

evasive. In piena tradizione caribica si può anche girare sul posto muovendo in avanti il cingolo sinistro e indietro quello destro e viceversa.

Il carro armato si muove producendo uno strano cigolio (il che fa pensare che ultimamente sia stato diluito poco) che ha poco a che vedere con il rumore di un moderno mezzo corazzato. Gli spari e le esplosioni invece sono molto più credibili e producono un soddisfacente fragore quando un carro nemico viene messo fuori uso. Gli altri carri non fanno alcun rumore, tranne quando vengono colpiti da qualche proiettile vagante che talvolta si spara per sbaglio l'un l'altro. Del sonoro non viene fatto altro uso, il che è un vero peccato perché il gioco avrebbe tratto sicuramente beneficio da un uso più creativo delle eccellenti capacità sonore dell'Archimedes.

A seconda del livello scelto (ve ne sono tre), si viene attaccati da un numero diverso di carri armati nemici. Gli avversari si muovono piuttosto intelligentemente e si portano oltre distanza di tiro molto velocemente. Purtroppo, una volta intercettati cominciano a sparare a tutto ciò che si muove, compresi loro stessi. Nascondendosi dietro una macchia di alberi, continuiamo a girare badando agli affari propri ed eliminandoci l'un l'altro.

Coll'aumentare dei livelli aumenta il numero di carri armati e di proiettili da evitare. Una volta trovate e distrutte tutte le torri (da noi o dai nemici...) entra in funzione la difesa automatica e i nemici si ritirano per dar battaglia su un altro terreno.

La maggior parte degli scenari è credibile, con alberi, case e strade che rendono un'atmosfera familiare. L'ultimo livello invece è una scelta davvero strana: carri armati nello spazio? Cos'è successo alle astronavi e ai caccia stellari? Per di più vengono usati gli stessi spriti, perciò non bisogna aspettarsi carri armati argentei e luccicanti.

Globalmente Battle Tank è un gioco divertente da giocare per un po', ma l'interesse non è destinato a durare a

lungo perché dopo aver giocato InIt e quattro gli scenari ci aspetta soltanto un maggior numero di carri armati. La grafica non è niente di speciale e dà l'impressione di essere un po' piatta. Tutto è immobile a parte i vari carri armati e sarebbe bastata qualche vecchia jeep da spazzai via con un colpo ben assestato per movimentare un po' più le cose. Il solo gioco comparabile è Conqueror, che però è un programma nettamente superiore anche se un po' più caro. L'Archimedes ha bisogno di spari al tutto che utilizzino il sonoro e la grafica ai limiti delle sue possibilità. Sfortunatamente Battle Tank è molto lontano da questo intento, e possiamo raccomandarlo solo agli amanti dei carri armati e ai patiti del genere.

K-VOTO: 550

MADDINGLY HALL

Minerva Software, L40000d

Se escludiamo i pregevoli sforzi della Magnetic Scrolls, l'Archimedes è sempre stato piuttosto trascurato dalle case produttrici di adventure. La Minerva ha perciò prodotto, per ristabilire l'equilibrio, il suo primo gioco non arcade.

Maddingly Hall ci mette nei panni di Bertie Hall, un giovanotto a corto di soldi ma desideroso di darsi alla bella vita. Per colmare il sogno bisognerà cercare di farsi nominare legittimo erede da una danarosa zia convincendola della nostra validità. In aggiunta, la possibilità di fare la corte a una nostra vecchia fiamma che ora abita a Maddingly Hall rende le cose più interessanti. Il gioco muove in un ambiente alquanto lamiare. Ci ritroviamo infatti su un sentiero con strade che portano in tutte le direzioni.

Senza perdere troppo tempo, conviene dirigersi verso la casa della zia per renderla consapevole della nostra presenza. Come negli adventure più recenti qui si può trovare un certo numero di personaggi con cui interagire.

Ci sono diversi compiti da portare a termine per riuscire a renderli felici tutti, ma bisogna continuamente avere un occhio di riguardo per la zia oppure... addio eredità!

Lo scorrere del tempo viene scandito dal susseguirsi delle azioni, che vengono compiute (non importa quale sia la loro complessità) nello spazio di un minuto. Certe azioni vanno eseguite entro o allo scoccare di una certa ora. La cena, ad esempio, viene servita alle sette in punto: meglio tenere d'occhio l'orologio.

Come in tutte le storie ambientate in antichi manieri e sontuose ville qualcuno viene assassinato, e naturalmente spetta a noi trovare il colpevole. Se si raccogliamo abbastanza indizi l'assassino verrà smascherato, impressionando favorevolmente la vecchia zia e aumentando la possibilità di divenire l'unico erede della sua fortuna. Fallendo si finisce per essere sospettati di omicidio (non resta molta scelta, vero?).

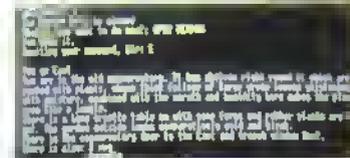
Il gioco contiene tutti i cliché di un classico racconto giallo, e avendo giocato parecchi adventure (specialmente Moonmist della Infocom) non c'è da aspettarsi nulla di nuovo: c'è persino l'immanevecchio e fedele maggiordomo e il poliziotto del villaggio.

In Maddingly Hall ogni locazione è illustrata da una piccola schermata grafica che dà l'impressione di venir costruita utilizzando parti prefabbricate! Infatti, quando viene disegnata una delle stanze, prima compaiono i muri, poi le porte e in seguito vengono aggiunte due sedie. Sebbene la grafica sia buona la mancanza di profondità conferisce ai disegni un forte aspetto bidimensionale. Probabilmente la parte più importante di un adventure è il parser, cioè quella parte del programma che permette di impartire comandi al personaggio. Purtroppo il parser di questo gioco appartiene alla categoria che accetta frasi composte da verbo + oggetto, ormai obsoleto e sull'orlo dell'estinzione.

Se consideriamo i risultati raggiunti da altre case (basti pensare alla Magnetic Scrolls), è stato fatto un passo indietro. Possono essere utilizzati gli aggettivi, ma non sembra che abbiano influenza nello svolgimento delle azioni, il parser non riesce ad associare parole utilizzate in frasi consecutive. Se, per esempio, si digita 'Get Key' e il computer risponde 'Which One?', digitando 'I don't know what you mean?' il programma risponde 'I don't know what you mean?'.

Se escludiamo la grafica, non c'è nulla in questo gioco che non sia già stato fatto su macchine a 8-bit. Considerato che il programma è scritto in BASIC l'esecuzione è davvero veloce, ma questo è principalmente dovuto alla formidabile velocità dell'Archimedes più che a un vero e proprio sforzo di programmazione. L'Archimedes è in grado di fare molto di più, e giochi di questo tipo dovrebbero essere lasciati agli 8-bit. D'altra parte, Maddingly Hall rappresenta una soddisfacente introduzione agli adventure e dovrebbe tenere occupati gli amanti del mistero per un po'. Il prezzo è ragionevole e la Minerva dovrebbe essere apprezzata per l'appoggio che offre ad un macchinista così sollovalutata come l'Archimedes.

K-VOTO: 600



CONSOLEMANIA

Preso dalla parte di recensore ufficiale di *Consolemania*, è ormai difficile trovare IUR in sala giochi. Anche questo mese ha il suo bel da fare per risolvere *Castlevania II*, ricordare i tempi andati con *Alpha Mission* e volare nei cieli di *Airwolf*.

CASTLEVANIA II: SIMON'S QUEST

NINTENDO		L.700000		USCITO		IL VOTO 756
GRAFICA	5	FATTORIO QI	8	FATTORIO K	7	
AUDIO	5	FATTORIO K	7			

Dracula è pur sempre Dracula, e sembra abbastanza logico che non basti un solo videogioco (*Castlevania*) per sconfiggere il Principe del Male...

Ecco quindi tornare Simon Belmont, il guerriero gotico che credeva di aver sconfigto definitivamente il "Conte" in *Castlevania*. Purtroppo, proprio durante quel duello all'ultimo sangue ha subito terribili ferite che gli hanno inflaccato l'anima. Tutto inizia con l'apparizione di una bellissima fanciulla che avvisa Simon che per evitare di diventare lui stesso un vampiro dovrà trovare le cinque parti del Conte Dracula e bruciarle nel suo castello, liberandosi così dalla maledizione

dei pipistrellaccio.

Comincia così l'avventura, sostanzialmente diversa rispetto a quella che era stata affrontata in *Castlevania*. Mentre la era l'azione a fare la parte del leone, *Simon's Quest* contiene parti di adventure, nel senso che si deve impadronire ogni passaggio per farsi suggerire qualcosa che possa aiutare nella soluzione del "caso"; il bello è che qualcuno potrebbe anche i accanire delle frottole, e l'unico modo di scopiarlo è ...provarle.

Anche qui bisogna raccogliere dei cuoricini maseccando nemici: nella parte dinamica del gioco al fine di acquistare dai mercanti armi e altri oggetti più o meno magici; quando cala la notte i figli del Male diventano più difficili da eliminare, per cui ogni tanto è opportuno controllare l'ora per non farsi sorprendere dalle tenebre in zone "ad alto rischio".

Simon's Quest è il classico gioco da studio a fondo con tanto di mappa e tabella delle possibili applicazioni di ogni oggetto magico: un vero rompicapo adattissimo per i patiti del genere.

ALPHA MISSION

NINTENDO		L.700000		USCITO		IL VOTO 743
GRAFICA	6	FATTORIO QI	7	FATTORIO K	7	
AUDIO	6	FATTORIO K	7			

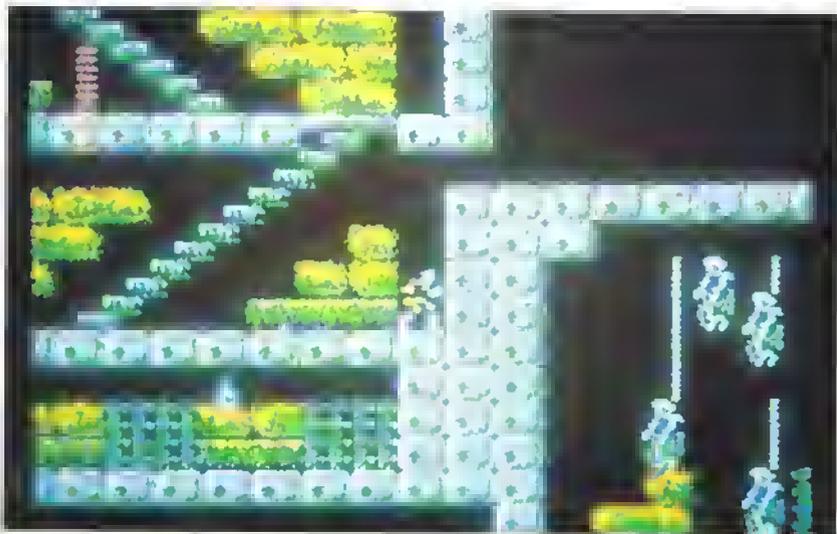
Questo videogioco appartiene alla nutrita schiera dei coin-op che in Italia non hanno avuto una grossissima diffusione e sono comunque conosciuti con un altro nome nel nostro paese: misteri della distribuzione commerciale!

Nelle nostre sale giochi *Alpha Mission* si chiamava ASO, abbreviazione di *Armored Scrum Object*, e otteneva uno scarso successo anche perché era difficile trovarlo in maniera adeguata a causa della differenza troppo marcata tra i livelli di difficoltà disponibili. Queste versioni domestiche per la console Nintendo fortunatamente offre un livello di difficoltà accessibilissimo, e anche le lievi variazioni rispetto all'originale lavoriscono il giocatore.

Come già notato, i manuali d'istruzione allegati ai giochi NES sono spesso prodighi di notizie e piccoli particolari che arricchiscono la conoscenza del gioco e permettono una maggiore e più immediata familiarizzazione con esso. Questa volta si scopre così che la missione consiste nel pilotare il caccia SYD contro la mortale flotta dell'Alleanza delle Sette Stelle, che hanno scelto la Terra per costruire la loro nuova casa dopo essersi distrutte reciprocamente in una feroce guerra svoltasi nella lontana galassia di Tetranova.

È possibile inoltre divertirsi a scoprire i nomi dei vari avversari, particolarmente "eccentrici": Yakuno 551, Tagami 633, Hekaterian, Shaiputra e così di seguito!

La battaglia si svolge nel miglior stile dei giochi spaziali, lungo un immaginario canale a scorrimento obbligato verso l'alto, con postazioni fisse a terra e formazioni di avversari volanti



Simon Belmont va a sbattere contro un muro...anche gli eroi sbagliano!

che seguono percorsi ben precisi. Il caccia SYD dispone di armi di due tipi: laser aria-aria e missili aria-terra.

Rispetto al suo progenitore Xevous, Alpha Mission offre l'opportunità di incrementare sia la potenza offensiva del nostro caccia che la sua velocità raccogliendo alcune lettere nascoste sotto le piramidi disseminate lungo il lutto il percorso: 'L' per i laser, 'M' per i missili e 'S' per la velocità. Per fortuna in questa versione domestica - a differenza di quanto accade nel coin-op - basta raccogliere una sola lettera per ottenere il bonus; una volta raggiunto il massimo potenziale possibile, si può mantenerlo anche sul SYD successivo raccogliendo la 'K'.

Ci sono ancora altre lettere, ma non tutte a nostro favore: man mano che aumentano le capacità offensive, di riflesso cresce la percentuale di lettere negative (conoscibili dal fatto che sono rovesciate). Una di esse, la 'C', annulla tutto ciò che si era acquisito.

Spesso per semplificare il gioco conviene cercare di scoprire la 'F', perché una volta raccolta farà saltare tutte le piramidi di una buona parte del percorso dando così la possibilità di decidere agevolmente quali lettere raccogliere.

Molto importante è anche la 'E' che incrementa l'energia del caccia, permettendogli di acquisire un arsenale di armi supplementari non appena raggiunge le 8 unità (il massimo è 24).

Ci sono 8 tipi di armi molto diverse tra loro, per cui è indispensabile fare un po' di prove per capire in quali situazioni sia preferibile utilizzarle. Fondamentale è scoprire quali proiettili impiegare con i mostri che comparano a metà e alla fine di ogni Area, sensibili ai colpi solo in alcuni punti ben precisi.

A volte, specie nelle fasi più avanzate del gioco, conviene prendere certe armi supplementari per superare i punti più oscuri, facendo anche leva sul fatto che alcune di queste - come il cannon - durano finché si posseggono le unità

di energia reintegrabili lungo il percorso.

Un altro metodo per superare certi punti impegnativi è quello di utilizzare la 'W' che fa avanzare ben tre stadi, mentre se si desidera accumulare molti punti è possibile utilizzare il 'werp' contrario, dato dalla 'R' che fa retrocedere di tre stadi; in entrambi i casi è opportuno prestare attenzione al luogo dove riprende il gioco, onde evitare qualche incontro indesiderato.

Nel complesso, Alpha Mission è una più che discreta (la disposizione casalinga del coin-op della SNK e richiede una buona dose di adattabilità agli imprevisti, dato che la successione delle lettere dipende anche dall'abilità nel prenderle in una certa maniera; spara e fuggi sì, ma con molta strategia.

AIRWOLF

NINTENDO	L7000000000	MSCITO
GRAFICA 6	FATTORE CI 5	RE VOTO
AUDIO 6	FATTORE K 5	580

'Ehi, Hawke!'

'Sì, dico proprio a te che mi stai guardando con quello sguardo esterefatto! Abbiamo ancora bisogno di te per liberare alcuni prigionieri di guerra che ormai credevamo dispersi!'

Questo è il succo altamente originale di questo Airwolf: scusata l'acidità, ma sinceramente mi auguro solo che la serie di telefilm da cui è stato tratto questo videogioco fosse meno noiosa di quest'ultimo (non lo era, NdR), che non regala certo il brivido di un'azione bellica.

La presentazione del videogioco è abbastanza pomposa, con tanto di pseudo-sergente che impartisce le istruzioni di volo, ma do-

po la schermata di decollo dell'elicottero... ahinoi, che scialleria!

Ci vuole poco per capire che per superare le varie missioni è sufficiente raccogliere i prigionieri, passando tra un'inestinguibile barriera di contraerea (non sono stato colpito una volta!), mentre tutto il resto è superfluo.

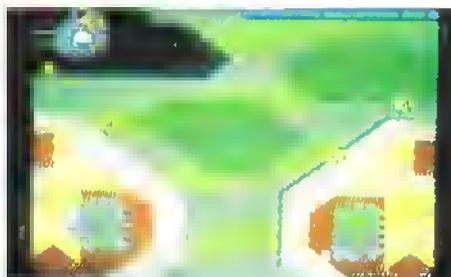
Di conseguenza, basta un'occhiata alla mappa per individuare la posizione dei campi di prigionia, una breve accelerata per raggiungere la velocità massima (896 nodi e non 900 come dice il manuale), una picchiata verso i suddetti per raccogliere i prigionieri (c'è anche una vaporosa 'rossa') evitando o colpendo i missili avversari e infine una fuga dal campo di battaglia verso un punto qualsiasi per passare alla missione successiva.

Se proprio ci si trova in difficoltà si può sempre attendere alla stazione di rifornimento, dove viene fatto il pieno di carburante e di missili (15), mentre un veloce meccanico riparerà i danni causati dalla battaglia; lo stesso trattamento si riceve alla fine di ogni missione, per cui è inutile fare economie durante il volo.

Anche chi volesse scatenarsi in una carnicina per totalizzare punteggi apocalittici (a proposito: non si capisce assolutamente quanto valgano i singoli bersagli, visto che il punteggio viene assegnato solo a fine missione) non incontrerà eccessivi problemi: in una missione ho abbattuto agevolmente ben 75 aeroplani e 10 missili avversari, per non parlare dell'aeroplano devastato! Altro che Barone Rosso!

Forse Airwolf voleva essere un gioco strutturato in più fasi, ma alla resa dei conti si riduce a un combattimento aereo troppo facile, interrotto da troppe pause che togliano anche la possibilità di acquisire un minimo di ritmo: peccato!

Un "classico che più classico non si può" scenario di Alpha Mission



ILUR ha fatto di tutto per salvare questa affascinante rossa in Airwolf

AMERICAN'S GAMES

HOME COMPUTER E VIDEOGIOCHI

ESPANSIONE AMIGA 500 £120.000
 VIRUS CHECKER PER AMIGA £35.000
 *ESPANSIONE PER ST 1/2 MEGA £340.000
 *ESPANSIONE PER ST 2,5 MEGA £690.000
 ATARI LYNX+GAME £390.000

VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI PER AMIGA - ST - C64 - MS00S - ZX

CARTRIGGI PER NINTENDO - SEGA - ATARI

VENOITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

VIA SACCHI 26 10128 TORINO - 011/548920

* si possono montare anche senza saldature

AMIGA

***** ARCADE*****	
After the war	18.000
Alien and beast	49.000
Back Tiger	29.000
Casini	39.000
Cyberward	29.000
Darius	38.000
Dragon a Lar	109.000
E SCAPE FROM SHG	C.99.000
Highway Patrol	39.000
Hot-rod	29.000
Instalation	25.000
King Games	49.000
King Worms	20.000
Onslaught	18.000
Ovenlander	29.000
P.J. Underbar	39.000
Prison Gull Inema	39.000
Prison Magic	29.000
Rainbow Island	29.000
Rocket Rn	20.000
Scramble Samis	29.000
Space Ace	99.000
Space Harrier I	39.000
Starboard	19.000
SPRX	29.000
The Unstoppable	29.000
X-Out	29.000
Wild Streets	59.000
***** STRATEGIA/SIMUL *****	
688 A TACK SUB (ita)	45.000
F-14S Battle Hawk	29.000
Amrad	29.000
Authentic	49.000
Boradno	39.000
E.S.S.	69.000
Victory 5	59.000
F-14 Command Pilot	19.000
F-14 Falcon	59.000
F-29 Retaliator	49.000
Falcon Mission Fighter	49.000
Fighter Bomber	59.000
F.O.F.I.	59.000
Gold Of The Americas Intelligence	79.000
North & South	38.000
Oil Imperium	32.000
Porto al cais	72.000
Populus	45.000
Populus Prom. Land	21.000
Waterloo	59.000
***** SPORT/AZIONE*****	
Extra Time	18.000
Football of the Year II	29.000
Gran Prix Circuit	42.000
Manchester United	49.000
O.P. Basketball	49.000
O.P. Hockey	49.000
Power Manager	39.000
Power Manager 2	39.000
RVF Honda	59.000
Stunt Car Racer	59.000
TV Sport Rowboat	49.000
TV Sport Football	59.000
Kick Off	29.000
***** ADVENTURE/R.P.G.*****	
Battlelitch	59.000
Boodwyth	59.000
Boodwyth solo disk	39.000
COLONY	49.000
Dead Yu I	49.000
Dragon of Flame	59.000
DRAGON'S BREATH	49.000
Draken	49.000
Gold Run	49.000
Hiker	69.000
Hound of Shadow	45.000
Indy The G. Adventure	59.000
Leisure Suit Larry I	49.000
Leisure Suit Larry II	49.000
Lords of the Ring Sun	69.000
King Quest I	59.000
King Quest II	59.000
King Quest III	59.000
Manoria La Decia	39.000
Manic Mansion	59.000
Man Hunter	59.000
Personal Nightmares	69.000
Police Quest	49.000

DIGI-PAINT 3

Il potente pacchetto grafico oggi a sole

L. 135.000

Romantic Encounters	18.000
Sea Vahin from Space	59.000
Shogun	59.000
Seeping Gods I	49.000
Swords Of Iwiga	29.000
Space Quest	49.000
Space Quest II	49.000
SPACE ROGUE	49.000
The Back Caudrom	49.000
The Quest F.I. Time Bird	38.000
Wizard Dreams	59.000
Windows	49.000
Zac Mac Naban	49.000
***** PROFESSIONAL/ITAL*****	
A-Drum	45.000
Amiga I/O I	69.000
C.I. TEST	79.000
CAD 3D	149.000
Cartellovia codinga	75.000
Copys of apprentice	179.000
Devpac 2.11	120.000
De Luxe Music	94.000
De Luxe Print	90.000
Dieta	75.000
Flow CAD	69.000
Intra CAD	109.000
Windows 2.0	109.000
K.C.S. Level II	59.000
Mach-Amation	79.000
Music-7	399.000
Pagesite	210.000
Photo Paint 2.0	59.000
Photo Paint Tutor	29.000
Real time sound proc	169.000
Superbase Personal	190.000
IOIOTREK	45.000
***** PUBBLICAZIONI*****	
Amiga Assembler	59.000
Amiga Basic	57.000
Amiga DOS	59.000
Amiga grafica 3D e pin	59.000
Amiga Ingegneria C	52.000
Amiga le tecniche di prog	62.000
***** AMIGAS*****	
Amiga Basic	57.000
3D CAD Amiga	185.000
A-CAD Translator	270.000
A-MAX Mac Emulator	300.000
A-MAX ROMI 28 kb	345.000
A-MAX Drive	495.000
A-TALK II	155.000
AC/BASIC	299.000
AC/FORTRAN	319.000
Aege Anatomic	137.000
Aege Animator+Draw	137.000
Aege AudioMaster 2	120.000
Aege Draw 2000	400.000
Aege Draw Plus	279.000
Aege Lights Cam Act	115.000
Aege Master 3D	137.000

✓A-Max

Macintosh Emulator

L. 300.000

AMIGA

LATTICE C.5.04
L. 499.000

DIGI-VIDEO

GOLD 4.0

L. 300.000

Aegei Sonts	140.000
Animatol Scope 3D	280.000
Aegei videolite	185.000
Amiga drive alignment	K.75.000
Analiza 2.0	155.000
Animato 3D (PAL)	255.000
Animatol Poppe	79.000
Animatol Effects	79.000
Animatol Station	155.000
Amix Language	79.000
B.A.D. Disk Optimizer	8.000
B.Mack	330.000
Broccoli Title (PAL)	555.000
Broccoli 2	60.000
C-Right	60.000
Caligari Print	3.450.000
Caligari Consumer
Caligrapher	195.000
Calligrapher Font 1/II	135.000
Calligrapher Font III/IV	68.000
Chromatic Map Des	700.000
Cygnus ED Profiles	159.000
De Luxe Paint III	259.000
De Luxe Video II	259.000
De Luxe Photo	199.000
De Luxe Print II	135.000
De Luxe Productions	369.000
Digi Point 3.0	135.000
Digi View Card 4.0	300.000
Digi View Color F.M.	115.000
Digi View Gender Cm	39.000
Director The 1 (ENGL)	105.000
Director The 2 (ENGL)	65.000
Drive Alignment III	75.000
DSM Diagnostics	100.000
Dynamic Cad	750.000
Excellence (1 MB)	45.000
G.O.I.A.F. 3.0	60.000
G.O.I.A.F. Bulletin	114.000
G.O. Newsletter (ENGL)	115.000
GD Professional Draw	179.000
GD Profess Page 1.2	355.000
GD Profess P. Tema	69.000
GFA Assembler	119.000
GFA Basic Interpreter	215.000
GFA Basic Compiler	79.000
GFA Basic Editor	135.000
Home Design+CAD	300.000
Icon Paint	139.000
Lattice C. Compiler 5.0	499.000
Logic Works 2.0	479.000
M2 ModJig 2 v.3.2	300.000
Maraudet II	279.000
Maraudet III	51.000
Many Alizac Prot v3 e	309.000
Maupian	155.000
Maupian Plus	184.000
Online I	109.000
PagePrinter Plus FFX	109.000
PagePrinter 3D (PAL)	245.000
PAGESTREAM 1.8	299.000
Pagestream Lanks 1/13	59.000
Pen Pal	226.000
Photo video call an.	226.000
Planarium	109.000
Pro-Board	749.000
Pro-ED	59.000
Pro Video Plus (PAL)	450.000
Sortable I	125.000
Scrawl Animate 4D	785.000
Scrawl Animate 4Dir
TDI Modica 2	149.000
TV Show	149.000
TV Show	149.000
Turbo Silver v.3.0	298.000
W. What Where When	149.000
Works The Platinum	447.000
X-COPY II (Hardware)	58.000
X-COPY II (Software)	32.000
Zoetrope v1 I	208.000
Zuma fonts 1	52.000
Zuma fonts 2	52.000

NEW!!!

Pagestream 1.8

Il fantastico Desktop Publishing per AMIGA dalle sorprendenti prestazioni e dal prezzo stupefacente. L. 290.000

MS/DOS

***** ARCADE*****	
After Burner	59.000
Ball	49.000
Barbarian I	39.000
Blond Money	59.000
Double Dragon I	29.000
Dragon's Lair	99.000
Fire	49.000
Ghostbuster II	49.000
Headgear	29.000
Indiana Jones	29.000
Menace	49.000
Moonwalker	79.000
Out Run	29.000
Roger Rabbit	39.000
Snake	29.000
Toonin	29.000
Tongue of the Fatman	59.000
***** STRATEGIA/SIMUL*****	
688 Attack sub	29.000
A 10 Tank Killer	69.000
Armada	29.000
Authentic	49.000
Bus Angels	69.000
Boradno	29.000
Conflict in Viet-Nam	59.000
Conflict: Europe	49.000
Decision in the desert	59.000
F-15 Strike Eagle II	79.000
F-14 Falcon 2I	69.000
F-14 Falcon AI	49.000
F-14 Command Pilot	59.000
F-19, Stealth Fighter	99.000
Light's Bombe	69.000
Final Frontier	59.000
Final over Germany	69.000
Fight Simulator II	129.000
Fight Simulator IV	129.000
Fut. Helix Planets	39.000
Gunship	69.000
M 1 Tank Platoon	89.000
Right Rider	29.000
Oil Imperium	49.000
PI-109	59.000
Sentinel Worlds II	59.000
Sight Service	59.000
Starlight II	69.000
Steel Thunder	45.000
Strike Force Harrier	59.000
Sub Battle Simulator	29.000
TANK	69.000
Thud Ridge	40.000
Veels I	69.000
Wall Street	49.000
Waterloo	59.000
***** ADVENTURE*****	
Arthur	59.000
Demon's Whirl	59.000
Don't Go Alone	45.000
Dragon Wars	72.000
Dragon's of Flame	59.000
Gold Run	49.000
Hiker	59.000
Ice Man	79.000
Indy the G. Adventure	59.000
King of Chicago	59.000
King's Quest IV	69.000
Knight at Legend	49.000
Leisure Suit Larry II	99.000
Man Hunter II	59.000
Manic Mansion	59.000
Mines of Titan	59.000
Neuroancer	38.000
Omniscan Conspiracy	69.000
Prater	59.000
Police Quest II	59.000
Pool at Radiance	69.000
Snobad	59.000

Space Quest III	59.000
Tanked Cities	49.000
The Black Cauldron	49.000
The Colonel's Bequest	89.000
The Fairy Tale	69.000
The Quest for the 1. Bird	38.000
The Third Courier	45.000
Ultima Trilogy	89.000
Zac Mac Naban	49.000
***** SPORT/AZIONE*****	
Handball 2	38.000
Indianapolis 500	45.000
John Madden's Football	59.000
King's of the beach	69.000
Motorcycle Soccer	49.000
Motocross	49.000
Police Daktar '90	39.000
Pc Goal	21.500
Skidoo	39.000
The duel	49.000
The duel Callomia CH.	24.000
The duel European CH	24.000
The duel Muscle cars	24.000
The duel super cars	24.000
The cyclist	38.000
The games summit ad	29.000
TV sports Football	59.000
Wally-pat Simulator	39.000
***** STEREA'S HUNT BO*****	
King Quest	22.000
King Quest II	22.000
King Quest III	22.000
King Quest IV	22.000
Leisure Suit Larry I	22.000
Leisure Suit Larry II	22.000
Manhunter	22.000
Manhunter 2	22.000
Police Quest	22.000
Police Quest 2	22.000
Space Quest	22.000
Space Quest II	22.000
Space Quest III	22.000
The Black Cauldron	22.000

...ed inoltre
multi altri titoli per c64, ST, Mac NINTENDO, SEGA MASTER SYSTEM ATARI 2600...
 e
in anteprima... ATARI LYNX

GFA BASIC 3.02 L.215.000

Espansione 512Kb. per Amiga 500 L. 130.000

ALEX COMPUTER

DIVISIONE MAIL SERVICE

TEL 011/7730184-4033529

C.SO FRANCIA 333/4 TORINO 10142



Per motivi di spazio non possiamo pubblicare tutto il software che abbiamo in catalogo. Accettiamo prenotazioni telefoniche anche per il primo ordine. Spedizioni in contrassegno in tutta Italia.

I prezzi si intendono iva inclusa

SE CI SEI BATTI UN COLPO (D'ALA)

Dragon Spirit è un bell'osso duro di gioco, ma se si applicano queste semplici strategie si dovrebbe rendere un po' più tranquilla la vita del nostro drago.

Il segreto è di rimanere calmi e continuare a sparare. Tutto ciò che appare sullo schermo è lì per eliminarvi! Tutti gli schifidi hanno un tallone, o meglio un artiglio, d'Achille: per esempio, avete in mente quei così che si trascinano sul terreno e poi attaccano volando, simili agli animaletti di gomma che vendono sulle bancarelle?

Per evitarli basta spostarsi nella parte alta dello schermo e tenere i nervi saldi.

Il guardiano di fine livello è praticamente invincibile, e non ha senso attaccarlo senza qualche arma extra. Occhio a non raccogliere nessun "malus".

Se riuscite ad arrivare alle creature che emergono dall'acqua e sparano, spostatevi nell'angolo in basso a destra e muovetevi velocemente a sinistra quando fanno fuoco.



Dragon Spirit su Amiga

MONEY FOR NOTHING

Na, non si tratta dell'ultima manovra fiscale del governo (magari...), ma di una gabola per *Blood Money* versione PC.

Arrivati al menu di configurazione, selezionate il modo per due giocatori assegnando a entrambi lo stesso comando.

Appena iniziata la partita, sovrapponetevi entrambi i mezzi con gli stessi tasti o lo stesso joystick spostandoli all'estrema sinistra. Premendo il pulsante di fuoco verranno sparati colpi di potenza doppia, e potrete eliminare ogni nemico in metà tempo.



La versione ST di Blood Money

ASPIRANTI CANNONIERI

Ecco un bel trucchetto per *Fighting Soccer* versione Amiga. Tutto quello che va fatto è colpire uno dei pali della porta avversaria: in questo modo sarà segnato un gol (arbitro venduto!). Se vi sembra difficile, nel modo a un giocatore bisogna tirare in diagonale verso la porta, mentre nel modo a due giocatori è più conveniente un tiro diretto.

Alberto Dogliotti di Valezza (AL)



COCKTAIL

No, non è il gioco tratto dal film con Tom Cruise, ma la ricetta del famoso TNT-Cocktail del nostro esperto! Ecco: 2 quarti di password, 1 quarto di trucchè e 1 di gabole. E non è neppure il colico.

Rooster: Alla linea di partenza scrivi "LAVILASTRANGIATO" e premi i seguenti tasti: "O" - rimuove le armi speciali; "P" - posizione il cannone FZ; "2" - equipaggia il mezzo con missili cruise; "3" - forisce gli scudi elettromagnetici; "R" - inserisce il booster; "G" - termina la partita; "F" - riempie i serbatoi; "X" - ruota l'asta.

Star Goose (ST): Premi il tasto F1-F8 per avere vite infinite (non correte troppo nel tunnel!).

Weird Dream: Nella stanza degli specchi andate il più a destra possibile senza lasciare lo schermo. Tocca appena il joystick per vedervi grassi allo specchio. Ora premi il tasto HELP per sguainare "S.O.S." in codice Morse (in presaoni veloci, tre più distanti, tre ancora veloci). Il vostro battito cardiaco salirà alla storia, ma avrete vita infinita.

Cyberoid: Se volete avere tanta, ma tanta vite, premete la barra spazio sullo schermo dei titoli. Ora scrivete "RAISTLIN" (non vi ricorda qualcuno?) e a nuovamente la barra. Una volta in data una partita premete "N" per avanzare di livello.



Un mezzo di filo aereo spara di X-Out

CACCIAMO GLI X-MEN! (X-OUT?)

Se di' Amiga sceglie la grima nuova, posizionate la, selezionate lo sparo più misero di lì in il (il singolo rosso), e mettetelo in la (inca di nostro in nno a sinistra. Pensate che 500.000 crediti vi basteranno per finire il gioco! Na: ma siete contenti! Allora sappiamo che premendo ESC una tre sta il gioco ndr, salterà a i negozi successivi.

Federico "Yar" Marilli di Milano, Daniele Borgia di Arezzo, James Uva gelati di Roma, Zac di C.Franca Imperia), Andrea Ascoli di Collage o ITO), Massimiliano Anseloni di Bologna Nisfano Ballo-gia, Inca del tesch... non, Imperia.

ThunderBlade (Amiga): Nel lo schermo dei titoli scrivete "CRASH" e vedrete a lampeggio. Adesso basta premere "HELP" a il na mero del livello da cui volete partire.

Nelle ultime puntate di TNT, è stato presentato il meglio delle soluzioni complete (modestamente parlando), fra cui quella del famigerato *Dungeon Master*.

Tanto per variare, questo mese l'indicabile (come se fosse una fatica giocare dalla mattina alla sera, ndr) Paolo Paglianti ha favorito i "brevi ma buoni", cercando di inserirne il maggior numero possibile in queste (poche) pagine e dandovi il suo magnanimo aiuto in arcade, simulazioni e rompica-po vari.

Adesso accendete il monitor, inserite il joystick e godetevi il meritato relax...

LA GABOLA FRANCESE

Dopo aver passato settimane a sgergerarsi, erano solo 2 me! NARRI su un dock robot, abbiamo finalmente tirato una gabolina per la versione ST, quando durante la creazione del personaggio viene richiesto il nome del giocatore, inserire:

31415927 «Return»
SI PERSVINO «Return»

questo vi darà punti e attributi extra. A proposito, nel manuale non sono segnate queste funzioni:

F8 Alzava SUBBI Hertz

F9 Mostra il gioco, il numero della stanza, e qual cosa alim (in francese!)

F10 Mette in pausa

L'ODORE DEL NAPALM ALLA MATTINA...

Thunderblade su C-64 non è molto difficile, quindi abbiamo preferito pubblicare delle strategie al posto di qualche poke.

Alla fine dei livelli 1 e 2, quando ci affrontano i due super giaguari di fine livello, basta rimanere su un lato dello schermo, dove i missili non potranno colpirci.

Nella seconda sezione del livello 2 mantenetevi a bassa quota tra le due file di colonne per rendere un po' più visibile quello livello. Inoltre, a quella altezza, il fuoco nemico non potrà colpirvi.

Alla conclusione del terzo livello bisogna colpire per prime le torrette davanti a noi e poi quelle immediatamente a lato.

Nella seconda sezione del livello 3 scegliete una corsia e seguilela tritutando tutto ciò che vedete.

Nella seconda sezione del livello 4 mantenetevi a bassa quota e spirale costantemente.

Il fuoco automatico è molto utile in tutti i livelli. Quando incontrati un carro, fermatevi davanti e sparate: esploderà immediatamente. Dovreste riuscire a staccare tra le tubature più basse.

Davanti alla fortezza finale volate nella parte alta dello schermo. I colpi sono più lenti di voi e non possono distriggervi. Volate su e giù (evitando i colpi, loggarmente) e in poca tempo sarete distruzione tutte le torrette.

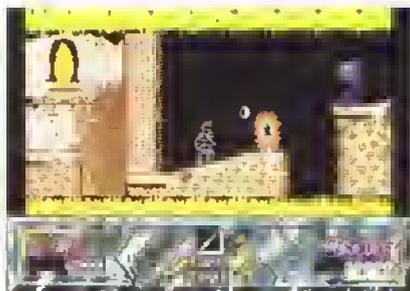
Così, pieni di punti e sconquassati dalla battaglia, vi potrete godere uno schermo finale nemmeno troppo bello.



Power Drift: sul trasformare in sola una bit!

Piena di tutto sappiate che sul *comp di Power Drift* premendo il pulsante d'avvio durante una gara, il punto di vista passa dalla vostra auto a quella dell'ultimo concorrente da voi superato (il che è anche un divertente, specie se NON state rincorrendo).

In secondo luogo se finite il livello "E", il gioco vi porta in un nuovo livello dove dopo aver accelerato, vi trasformate nell'F-16 di *Ajerkho* ma che si mette a volare attorno alla pista! Se qualcuno altro trova qualche sorpresa del genere, gli assicuriamo un angolo in TNT.



Hard Drivin' a Ghedd: una spara in la sua ma quali uno deve ten la bit!

«cuckall [segui da pag75]

Hard Drivin': Selezionate le marce manuali, cercate di raggiungere la velocità abbastanza alta in quarta i premete 'N' per mettere in folle: ora dite 'Abbracciate' (no, si la rava, basta 'Sim-Sala-Bim') e potrete fare le curve senza inerzia o divertirci a scontrarvi con altre auto (rimbalzerete) senza che la velocità scenda di un solo Km all'ora!

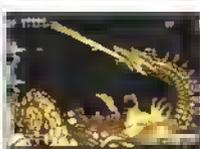
Hard Drivin': Nella tabella del punteggio, inserite FRERIDE al posto del vostro nome per attivare il cheat mode. Ora sarete invincibili.

Francisco Scapicchi di P.I. (CIN) (PG).

Forgotten Worlds: Nella schermata iniziale tenete premuti la SHIF e digitate 'ABC' Iniziate il gioco con 'HELP'. Con 'L' salterete al livello successivo, mentre con 'N' arriverete al negozio.

Ghost and Ghosts: Iniziate una partita e scrivete 'STEPHEN ROOGE' 'BIBNST' poi diventerete invincibili.

Chico HQ: Appena appare la schermata dei titoli premete la barra spazia-



Un abito di Espo in il World!

trice per aumentare la velocità; in 16 bit, si dovrebbe raggiungere una velocità di circa 500-1000 km/h; ora non fermate i criminali, ma solo le vostre 'pantera', premete il pulsante di fuoco e quella striscia del mouse, digitando simultaneamente 'GROWLER'. Ora basta premere 'T' per resettare il file dopo a disposizione.

Airburner: Mettete in pausa il gioco, digitate 'THUNDERBLADE', 'N' per aumentare le vite, 'C' per arrivare al livello un cessato, 'S' per quello precedente, 'G' per un numero maggiore di missili, 'T' per un minore (solo per i masochisti...).

Fremont Must Die: se riuscite a giocare a questo gioco il file netto sarà per molti re la parte e scrivere 'SPYDORNORMAN', sarete vita infinite. Bleah!

Dovevetele edicole: 5-ROSS, 16-RATT, 24-LISA, 28-SINA, 32-DAYE, 36-PIKE, 40-IRON, 44-BIRD, 48-LEAD, 52-TAPE, 56-WELL, 60-VASE, 64-RING, 68-PILL, 72-GIRL, 76-SPOT, 80-GOLD, 84-PALM, 88-FLAP, 92-LOCK, 96-SONG, 100-SAFE, 104-FIRE, 108-WORM, 112-LAMP poi TREE.

Fighter Bomber: sorpresal Chi ha scoperto la vita mia stione!

Beh, per fare un po' di pratica, scrivete 'C' CARABO invece del vostro nome, e dovrebbe apparire la frase 'Good Noon, it's a Buckaroo!': a questo punto il modo gabolà è attivato e ha due impatti (1: letti i tazzoni il file potete selezionare tutti le missioni già dalla prima partita; se poi premete 'D' una volta iniziato il gioco, verrete trasportati sull'obiettivo (non vi rimarrà che sparare...); inoltre premendo 'P' una seconda volta, vi ritroverete al base all'aeroporto, pronti per atterrare.

Max & Oz della Dorica Team *Hard Drivin'* HARD DRIVIN' Selezionate le marce manuali cercate di raggiungere una velocità abbastanza alta in quarta, i premete 'N' per mettere in folle: ora dite 'Abbracciate' (no, scherzavo, basta 'Sim-Sala-Bim') e potrete fare le curve senza inerzia, divertirci a scontrarvi con altre auto (rimbalze-



Ditch of the Scales in Falcis

PER UN AMIGA PIU' AMICO

Thunderblade: Nella schermata dei titoli serate il "CRASH" e ridirete un lampeggio. Adesso basta premere "HELP" e il numero del livello da cui volete partire.

F-14 Fury: per tutto i missili, munizioni e reattori più potenti premete i tasti X, SHIF e CONTROL in qualsiasi momento durante il gioco.

Cheerful: Se volete avere la tua, ma facile e te, premete la barra spazia sullo schermo dei titoli. (ha scritto 'RAISTLIN' (non ti tira da qualunque?) e uno-ramente la barra. Una volta iniziata una partita premete 'N' per avanzare di livello.

E ORA... TRASFORMAZIONE!

Non bastavano codici di trentaquattro lettere, sequenze di 200 mouse, poke che non funzionano: adesso anche le trasformazioni nel bel mezzo di una gara!



Il veicolo di caccia per i Viking Noll

reli, senta che la velocità scende di no solo km all'ora:

The Viking Noll - Torino

Puzzling Shot: Per fare di gli ACE bisogna colpire la palla con lo stecco di la ruotella, quindi in ritardo per fare punti ai primi tre livelli, pallottolate in tutto spazio, ai livelli quattro-cinque nel i meglio fare molti Stop-Shotley.

Secretio i tracce di The Blind Luce Vittori - Roma



GIU' LE BOMBE

Questo "special" è dedicato a coloro che, come coloro che vi arriva, non sono goduti oltre la terza missione.

C64 - Caricate normalmente, e arrivati alla selezione dei piloti, premete due volte la barra spaziatrice e digitate "KYLIE". Ora nello schermo "briefing/map" potete scegliere la missione che più vi aggrada. Inoltre non sono segnati questi tasti:

- R - Seleziona la portata del radar tra 25, 12, 6, 3, 1 miglia
- CONTROL + E - Eject
- SHIFT + F1 - Alterna fra il pannello armamenti e i le visuali normali
- CONTROL + STOP - Parca (pre-

metti uno seconda

ruota per continuare)

S - Non funziona - qualtrono sa perché?

] - Vista a sinistra.

] - Vista a destra.

? - Vista posteriore.

Se selezionate il Tornado, scegliendo l'opzione "Auto-aim", noterete che vengono montate 4 bombe GP invece del massimo di due che potete posizionare normalmente. Al momento dell'atterraggio, scendete nella direzione opposta a quella del decollo. Quando toccate terra, spegnete immediatamente il motore (premere due volte "I").

Non entrate mai nell'hangar, che sembra aperto, ma è serrato a doppia mandata (sarà fidarsi dell'esercito... L'LF-111 non ha nessun cannone in dotazione e non vi può montare uno. Al contrario di quello che è scritto nel manuale, tutti gli altri apparecchi sono forniti di una mitragliatrice con 200 colpi. Le GP bomb e i Rocket Pod sono praticamente inutili. La maggior parte delle missioni può essere terminata senza il rifornimento in volo, visto che tutti gli aerei consumano poco.

ST - c'è un bug nella missione Final Frontier (in è la nefandezza dei programmatori): i piloti allestite dovreste essere riequipaggiati di armi e carburante, ma in realtà questo non avviene.

Amiga - Per fare un po' di pratica, scrivete "BUCKAROO" invece del vostro nome, e dovrebbe apparire la frase "Oooh Nooo. It's a Buckaroo!"; a questo punto il mondo gabola è attivato e ha due impatici effetti: innanzi tutto potete selezionare tutte le missioni (in Italia prima partita; se più premete "D" una volta iniziate il gioco, potete trasportati sull'abitacolo (non vi rimarrà che sparare...), inoltre premendo "D" una seconda volta, vi rinverrà allineati all'aeroporto, pronti per atterrare.

SE SIETE ANCORA SOTTOTERRA...

In *Dungeon Master* ci sono cose di cui ci eravamo dimenticati.

1 - Nella "Treasure Stairs" del livello 5, oltre la quarta porta - la stanza dei tubocchetti che ci aprono in mille - ne appaiono tre, ma, per arrivare al corridoio di destra bisogna prima raggiungere quello di sinistra e poi dirigersi dall'altra parte a sinistra.

2 - Livello 6: "If you want to stay alive, you'd better turn and run". Ricordate che i dracovanti di non sapere come fare a tenere aperta la stanza nel corridoio a destra? Beh, l'infaticabile (come sopra, NDR) e inerte a trovare il modo giusto - fate arrivare una delle bande di scheletri sulla famosa pedana e immobilizzatela con una *Green Bar*.



Volare per una volta in F-19 Flight Bomber

GABOLE SPETTRALI

Poltronista dimenticateci di *Il glorioso ZX2* (strumenti su quali ecci) quali 8-bit-gabola.

Aut Undersea Hunt: Per attivare il cheat mode - bisogna caricare il gioco con LOAD "RESUME", il "MONY" deve essere scritto in maiuscolo e senza spazi; inoltre la partita normalmente, ma prendendo la modifera (usa il tasto "I" in fondo) e i nemici non potranno far il punto.

Course of Skyward: Per avere vite infinite caricati con MARI, e aggiungeti "R1R 64413,0 prima" e appena il comando "CR".

Ghostbusters: Per iniziare con 85000 i crediti, inserite "1111111111" al posto del nome e "01166605" come codice.

Hi Skipper: Scrivete sullo schermo iniziale, premete "3", "7", "9" e "0" semplicemente per colorare di blu il titolo. Una scritta:
FOREVER - Via infinite
FEAR - Immortale
SHOW - Mostra un demo
SCREEN - Seguito da un numero tra 1 e 25 (lo partire da quel livello non potrete completarlo)
MARS - Vita infinite e immortale
RISERS - Riserva il gioco e il mondo tutti le gabole inseriti.

NUOVI MONDI

Questo mese K prova per voi Chronoquest II e la deludente versione per Amiga e ST di The Third Courier... e non mancano naturalmente i consigli e i suggerimenti!

In redazione siamo ormai stanchi di essere sommersi da prodotti che si specchiano per giochi di ruolo anche se nulla hanno a che vedere con il genere. Per distinguere i giochi di ruolo D.O.C. dalle volgari imitazioni abbiamo pensato di compilare una piccola guida di riferimento. E siccome abbiamo poco spazio, si va ed incominciate...

CHRONOQUEST II

La PSYGNOSIS parte per un altro viaggio nel tempo...

Avemmo pensato che il viaggio in Chronoquest fosse finito con il ritrovamento dell'essazzino di nostro padre. Niente di più falso! Infatti mentre tornavamo al castello con la fida meccanica del tempo, un'anomalia temporale ha provocato un surriscaldamento del motore con conseguente consumo di tutto il carburante. Ecco! quindi da capo a peregrinare in epoche sconosciute in Chronoquest II, alla ricerca del maggior numero possibile di oggetti metallici da usare come carburante per tornare finalmente a casa (Chronoquest III permettendo, naturalmente...).

Il gioco è composto da tredici livelli che rappresentano epoche differenti. Gli oggetti di metallo come spede, scudi, elmi e così via hanno un preciso valore di radioattività che determina la direzione e la distanza del viaggio temporale. In effetti, gran parte del gioco sta nello scoprire le corrette sequenze di oggetti da usare come propellente per passare da un'epoca all'altra senza rimanere bloccati. Le cose si complicano però, in quanto alcuni oggetti di metallo devono essere usati per risolvere altri enigmi più convenzionali come ad esempio far leva su una roccia per liberare un'uscita. Il movimento su ogni livello è ristretto all'avanzare e al retrocedere, da compiersi entrambi con cautela ricordandosi di salvare regolarmente la situazione in quanto alcune locazioni sono fonte di morte immediata senza alcun preavviso.

Alcuni enigmi appaiono leggermente forzati, specialmente quelli ambientati all'aperto (dove qualsiasi persona con un briciolo di cervello nelle resta guarderebbe dinanzi e se prima di muoversi, no?). Un mondo fantasy per essere credibile ha bisogno di leggi e re-

gole, cosa che molti disegnatori di giochi dimenticano.

Insieme ai soliti comandi "TAKE, DROP, EXAMINE" e "USE" troviamo un menu a icone sepolto che compare quando si incontra un personaggio con cui si possa interagire. Questo menu consente di parlare con l'eventuale interlocutore, di ascoltarlo o di offrirgli un oggetto. Le conversazioni consistono nello scegliere una delle due possibili risposte alle domande poste dai personaggi sperando che sia quella giusta (sappiamo tutti come si sceglie sempre quella sbagliata...nel qual caso non si vive abbastanza a lungo per chiedere scusa). A quel punto diventa una questione di ricercare il gioco e a provare qualcosa d'altro fino a che non si trova la sequenza di risposte corretta. Siccome la

lizzata (peraltro non eccezionale) delle conversazioni con i personaggi incontrati. Con un secondo drive le cose risultano più comode, in quanto il disco con le voci digitalizzate può essere lasciato nell'unità per un accesso immediato. Chr possiede un solo drive è costretto a un cambio continuo di dischi solo per ascoltare le voci. Fortunatamente l'opzione che consente di ascoltare il suono digitalizzato può essere esclusa a piacimento. Purtroppo gli indispensabili salvataggi (non solo per dischi) obbligano e sostituiscono continue. Se vi è poco Chronoquest e avete molto tempo e pazienza, Chr le per voi. Malgrado i continui cambiamenti di disco il gioco non è malvagio, e mi ha letto tornare più volte alla tastiera nel tentativo di finire.



All'alt. con Chr Chronoquest II

conversazione può durare diversi turni, le possibilità diventano presto vesle e noiose.

Come nel predecessore, per trovare gli oggetti nelle locazioni ci vuole una certa dose di pazienza. Sebbene alcuni siano in piena vista altri sono impossibili da vedere, così si finisce a dover esaminare le schermate pixel per pixel. Siccome poi l'icona che attiva il comando "EXAMINE" va cliccata ogni volta che si seleziona un punto da esaminare, è necessaria la pazienza di un santo per coprire tutta l'area disponibile.

Il gioco è costituito da quattro dischi, di cui uno viene usato solo se si vuole ascoltare una versione digita-



PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L69000d	USCITO
AMIGA	L69000d	USCITO
PC	L69000d	IMMINENTE

THE THIRD COURIER

La ELECTRONIC ARTS produce la versione Amiga e ST del suo gioco di spionaggio ambientato a Berlino.

In K di febbraio abbiamo già recensito questo gioco per il PC e le impressioni non erano state delle migliori. Ora sono arrivate le versioni per Amiga e ST, e la prima domanda che sorge spontanea riguarda la giocabilità (che nel PC lasciava molto a desiderare...): è rimasta uguale o è stata migliorata? Ecco i risultati...

L'azione si svolge a Berlino e si snoda attorno a tre corrieri scomparsi mentre si recavano a Bruxelles.

PAESAGGIO 75
La grafica è buona ma il numero delle locazioni limitate. Molto originale il metodo per passare da un livello all'altro.

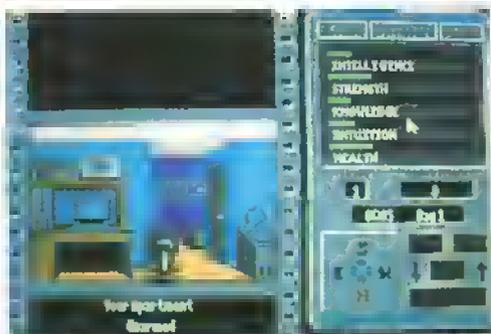
INCONTRI 50
Non sono molto molti a l'appoggio per tentativi diventando presto noioso. Alcune risposte sono davvero divertenti.

SFIDA 75
Gli enigmi non sono poi troppo difficili, ma può essere difficile a mettere in pratica le soluzioni.

SISTEMA 65
I troppi cambiamenti di disco (particolarmente durante i numerosi salvataggi a caricamenti) interrompono il flusso del gioco rendendolo frustrante.

K VERDETTO 675

Se riuscite a sopportare il sistema di gioco vale la pena dargli un'occhiata... ma le bellissime schermate non alleviano la frustrazione.



Il punto di partenza in The Third Courier: quasi identico alla versione per PC.

les per assistere ad una conferenza della massima segretezza. Ogni corriere portava alcuni componenti di vitale importanza per i piani di difesa della NATO. Ora che due sono morti e il terzo è scomparso, tocca al giocatore trovare i componenti prima che cadano nelle mani sbagliate.

Il genere non deve spaventare. Anche se digiuni di cultura spionistica, si resta piacevolmente sorpresi dalla facilità con cui si riesce a entrare nel gioco senza fare troppa confusione.

Nel programma si controlla un solo personaggio e, come al solito, si comincia con la generazione di alcune caratteristiche. Invece che da un lito di dati gli attributi scaturiscono dalle scelte che vengono proposte, quali il tipo di cultura posseduta, i passatempi preferiti o il lavoro svolto. Questi dati andranno a formare una personalità in base alla quale il computer decide gli attributi. Si può ad esempio scegliere di avere una cultura contadina, di amare le corse di cavalli e lavorare come ricercatore. Alternativamente, è comodo calarsi nei panni di un rappresentante del jet-set che ami i ricevimenti e provenga dalla città. Qualunque scelta influenzerà gli attributi principali, cui se ne uniscono altri (di solito svantaggi, come la miopia o l'aspetto sgraziato) totalmente arbitrari. Il sistema di gioco è simile a quello di molti altri cosiddetti giochi di ruolo. Le strade di Berlino sono rappresentate in 3D e il movimento avviene cliccando sulle direzioni di una bussola. Nelle strade si possono incontrare ubriachi, teppisti, assassini e mendicanti, oltre alla polizia orientale e occidentale.

Il combattimento è necessario per acquisire pur-

l'esperienza e le opzioni che vengono offerte sono "fuggire", "combattere", "parlare" e "minacciare". Fuggendo ci si ritrova semplicemente in un'altra parte della città, mentre se si minaccia un avversario a volte si riesce a spaventarlo e a farlo scappare. Scegliendo di combattere si attacca con le armi a disposizione. Queste variano da pugni a coltelli a serramanico, fino ad arrivare a pistole e armi automatiche.

Alcune armi si trovano addosso agli aggressori, mentre altre sono disponibili presso al-

cune basi d'appoggio dove si possono inoltre trovare alcuni oggetti di cui una spia che si rispetti non può essere sprovvista: grimaldelli, rivelatori di microfoni e coipetti antiproiettile. Fin qui nulla di speciale, ma che dire della giocabilità? L'atmosfera del gioco è basata su sapienti particolari come la polizia che chiede i documenti quando ci fermiamo a parlare per strada, il venditore di salisicce che imporra un passaporto occidentale per riuscire a far fuggire i propri parenti in occidente o ancora l'immancabile teppista ubriaco nel parco. L'unico problema è che, come nella versione per PC, gli incontri sono ripetitivi e dopo poco cominciano a stancare.

Sebbene il muro di Berlino sia ora soltanto un ricordo, il gioco offre la possibilità di sperimentare le privazioni e le frustrazioni subite quotidianamente dai berlinesi fino all'anno scorso. Sfortunatamente consente anche di sperimentare altri tipi di frustrazioni: continuo accesso al disco, poca varietà nelle schermate grafiche, incontri ripetitivi e una struttura di gioco piuttosto elementare. Se pensate che vivete in una società oppressa sia romantico ed eccitante probabilmente vi meritate questo gioco.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L. 490000	USCITO
AMIGA	L. 450000	USCITO
PC	L. 450000	USCITO

K-AIUTI

MANIAC MANSION

Per prendere la chiave sul lampadario (necessaria per aprire la porta del sottaragno) cercate il pannello mobile nella libreria, aprilo e prendete l'audiocassetta. Prendete i succhi di frutta e il piatto contenente la frutta di cera e dateli al tavolo verde. Prendete il disco nell'attico e usatelo sul fonografo mentre lo registrate con il registratore. Prendete il nastro con la vostra nuova registrazione e ascoltatelo nella stanza del lampadario.

CHRONOQUEST

Erra alcuni brevi ma utili consigli per coloro che ancora non sono riusciti ad arrivare nella preistoria.

Il CASTELLO: 1922. Questo è il vostro punto di partenza.

SALONE: Esaminare il coperchio dell'arma a prendete la prima scheda.

STUDIO: Prendete la sfera.

PIANOTELE: Usate la sfera sul corrimano.

MANEROTTOLO: Prendete la chiave dalla stanza, usatela per aprire il mobile, prendete i quanti dal

cassetto e la seconda scheda sotto il tappeto.

CAMERA PATERNA: Prendete la corda con il rampino sotto il letto e la terza scheda sotto il cuscino. Prendete la combinazione dal cassetto del mobile di destra.

CUCINA: Esamina la dispensa, usata la combinazione sulla cassaforte, posala e la combinazione, prendete la bottiglia, posala e il vino.

SALONE: Andate a nord-est, poi usate l'accendino.

CAPPELLA: Esamina la parte sinistra della foto, prendete la candela e accendetele, spegnete l'accendino, esaminata il libro e prendete la quarta scheda.

BIBLIOTECA: Lasciate la foto, la lettera e la bottiglia, esaminata il vetro e premete l'interruttore.

SALONE: Raccolgete e posate la sfera.

BIBLIOTECA: Prendete i fusibili dal cassetto e lasciate la candela.

MACCHINA: Tirata su la leva, usate i lunelli sulla scatola dei fusibili, tirate giù la leva, premete l'interruttore e usate la quarta scheda sulla lettura.

PREISTORIA: Ci siamo, noi! Vediamo se da qui in poi va la cavate di soliti!

PAESAGGIO 75

La grafica rende bene l'atmosfera (dopo tutto in monofonia è qualcosa che, a torto o a ragione, la maggior parte di noi associa con l'Europa orientale) e dà un tocco di realismo in più, aumentato anche dalla mappa con i vari nomi dei luoghi.

INCONTRI 65

Barini cortili, polizia severa e teppisti violenti reagiscono in maniera davvero credibile ma tendono a fare tutti le stesse cose.

IMPEGNO 70

Basato principalmente sulla ricerca e sul combattimento, il gioco è consigliato più ai patiti dell'isplorazione che a coloro che cercano degli enigmi da risolvere.

SISTEMA 60

Nella versione per ST è necessario cambiare frequentemente disco e il movimento in città può risultare lento a causa del continuo accesso al disco su entrambe le macchine.

K VERDETTO 655

Un gioco mediocre, rivestito per l'occasione con abiti nuovi. È un vero peccato che le nuove versioni non siano state migliorate rispetto al PC.

GDR DOC

Sempre più giochi si legano con il nome di "gioco di ruolo" ed ostentano elementi di gioco appartenenti a questo genere. Ormai si sente il bisogno di una legislazione che garantisca la "genuinità" del prodotto.

Il fatto è che assegnare degli attributi a un personaggio all'inizio del gioco non significa necessariamente che quello sia un gioco di ruolo. Se poi l'affetto di questi attributi è così nascosto che solo un giocatore dalle facoltà soprannaturali può discernerlo, siamo molto lontani dal genere. In effetti, se la struttura di gioco rimane la stessa per tutti i personaggi malgrado i loro differenti attributi, dov'è l'elemento principale che contraddistingue questi giochi - e cioè la possibilità di impersonare "ruoli" differenti?

Molti di questi giochi - The Third Courier è solo un esempio - obbligano addirittura a usare un solo personaggio e non consentono di formare un gruppo composto da elementi con attributi differenti e personalizzati. In tal modo l'elemento di cooperazione tra i vari personaggi, così ricercato e apprezzato da un vero estimatore di giochi di ruolo, non si farà benedire. The Third Courier dà almeno la possibilità di salare un certo numero di agenti per un futuro utilizzo, ma molti giochi non consentono nemmeno questo.

Se continuiamo così, in capo a qualche tempo potremo dire che ogni banalissimo gioco d'azione può nasere definita come gioco di ruolo: dopotutto, lo spirito principale è dotato di un attributo speciale di forza (quando scende a zero, il personaggio muore) e possiede un'abilità di reincarnazione particolare, dal momento che ha tre vite a disposizione!

Con tali premesse, si è resa necessaria la compilazione di questa piccola guida. Ogni gioco che al posto dell'etim "gioco di ruolo" deve quindi possedere, come minimo, queste caratteristiche:

1. La possibilità di creare un gruppo composto da almeno tre personaggi.
2. Tutti i personaggi devono essere dotati di almeno quattro attributi, più il sesso e un nome definibile dall'utente.
3. Gli attributi devono avere un effetto tangibile sugli avvenimenti e sulla struttura del gioco.
4. Deve essere possibile salvare i personaggi o il gruppo su disco.
5. I personaggi dovrebbero essere graficamente differenti.
6. Dovrebbero esserci almeno tre classi di personaggio (ad esempio maghi, guerrieri e chierici) in posse diversi tra cui scegliere.

Tutti i programmatori intenzionati a produrre un gioco di ruolo dovrebbero leggere attentamente questa guida o nabim la critica dai giocatori infamcati. Scriveteci la vostra opinione su questa guida se avete qualche punta da aggiungere a quelli da noi proposti: dicitelo: ci piacerebbe conoscerli.

Abbiamo più volte ricordato come macchine con maggior memoria stiano incoraggiando l'uso di grafica ad effetti sonori a scapito di un effettivo miglioramento della giocabilità. *Dungeon Quest* rappresenta non solo la mancanza di un miglioramento ma addirittura un peggioramento. Lo schermo è diviso in due parti: la metà superiore mostra una schermata fissa che rappresenta la locazione in cui ci si trova (con qualche dettaglio animato, ad esempio le torce) mentre quella inferiore è riservata all'input e alle risposte. Il programma è interamente controllato da tastiera: se escludiamo la possibilità di usare il mouse per selezionare le direzioni di movimento cliccando sui punti cardinali.

La grafica è eccellente, ben disegnata, colorata e dettagliata: ogni locazione ha una schermata differente che viene (ahimè) caricata da disco ogni volta che ci si sposta. Questo rende il gioco incredibilmente lento anche perché molte locazioni sono solo manie aree di passaggio per raggiungere le zone più interessanti del gioco.

In aggiunta alla bellissima grafica anche il suono è stato utilizzato al meglio. In ogni locazione sono presenti suoni digitalizzati che rendono il programma più ricco d'atmosfera: fra i quali congetture, campane e passi in lontananza. A volte, se si passa troppo tempo nello stesso luogo cercando di risolvere qualche enigma, il commento sonoro può risultare fastidioso ma tutto sommato è ben bilanciato e aggiunge veramente qualcosa al gioco.

Anche la parte testuale si presenta bene: la descrizione principale di ogni singola locazione viene mostrata con lo stile di un antico manoscritto a levisca succassiva richiamando una breve descrizione. Sfortunatamente la finestra è alquanto ridotta, così quasi tutti i messaggi devono essere letti "a pezzi".

Forse ci si potrebbe aspettare grandi cose da un gioco con un display così ben disegnato, ma quando si inizia a giocare l'entusiasmo si trasforma presto in un misto di delusione e frustrazione. Il parser ricorda quello delle prime avventure testuali con l'input sotto forma di "Verbo + Oggetto" senza la possibilità di dare comandi multipli sulla stessa linea, come ad esempio "Get Sword and Go North". Non



C'è qualcosa di più della grafica: il suono! L'ocellif che cantano, colombe che tubano... fantastico.

DUNGEON QUEST

La GAINSTAR riporta gli adventure indietro di vari secoli.

grafico piuttosto che un'avventura. Una bella grafica e il suono digitalizzato senza una buona avventura che li leghe non contribuiscono di certo a creare da soli un buon gioco.



Un'altra bellissima locazione... se solo ci fosse qualcosa da fare!

esistono comandi quali RAMSAVE, OOPS, GOTO e in generale tutti quelli che ci eravamo abituati a considerare ormai standard.

Dopo essersi aperti la strada attraverso noiosa locazioni si raggiunge finalmente la sezione di un castello in cui la descrizione avverte dell'esistenza, nel muro a ovest, di un buco grande abbastanza da poterci infilare una mano. Se le cose stanno veramente così, grazie a quale magia si viene rimpiccioliti così da poterci passare attraverso? Questo è uno dei tanti esempi di totale incoerenza che preclude ogni possibilità di sentirsi trasportati nel mondo del gioco. Inoltre, in fase di test si sono lasciati sfuggire anche qualche errore d'ortografia.

La lotta con il parser genera per altri problemi.

Ad un certo punto ci si trova di fronte ad una costruzione con la porta bloccata da una scaletta appoggiata al tetto. La schermata mostra chiaramente la disposizione e la descrizione suggerisce palesemente di passare attraverso la porta. Il problema è che il parser sembra non riconoscere l'esistenza di molti oggetti, scaletta compresa. I vari tentativi di muoverla, spingerla, arrampicarsi e simili si sono dimostrati vani. Ignorandola e concentrandosi sul modo di entrare attraverso la porta, le risposte implicano addirittura la non-esistenza della porta. Ma allora perché compare nella descrizione?

Un altro esempio dei limiti del parser è rappresentato da un sacchetto. Ogni tentativo di aprirlo, asaramarlo, eccetera si dimostra infruttuoso. Quando finalmente si incontra la creatura con cui usarlo si possono passare anni provando a fare la cosa giusta usando decine di costruzioni diverse. Se si pensa che la soluzione è USE SACK...Aaargh!!

Ogni tanto il parser impazzisce: può succedere che digitando USE SWORD venga descritto il tentativo di aprire una scatola! Sfortunatamente non si riesce a capire da dove salti fuori la scatola sbraddata, in quanto non si hanno altri segni della sua esistenza. Forse giudicare questo gioco una delusione è troppo poco. Sembra più una mostra dei lavori di un

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	13000d	USCITO
Sono in preparazione altre versioni		

PAESAGGIO	80
Una grafica eccellente unite a effetti sonori ben realizzati, ma poche locazioni effettivamente interattive.	
INCONTRI	45
Pochi personaggi controllati dal computer con una interattività ridottissima.	
IMPEGNO	35
Basta usare uno dopo l'altro tutti gli oggetti sino a che non si trova la soluzione!	
SISTEMA	40
Una maggiore attenzione ai paesi e alle risposte possibili e meno importanza alle grafiche avrebbero dato migliori risultati.	

K-VERDETTO 450

Un tipico esempio di giocabilità ignorata in favore di una bella grafica



In M&M2 le locazioni esterne a prima vista sembrano ultrastrutture ma dopo un po' di tempo cominciano a stoncare. Come si può vedere, non c'è molto da guardare, ma perlomeno c'è da combattere!

MIGHT AND MAGIC II

Illetton di K con una buona memoria si ricorderanno che molto tempo fa avevamo promesso una recensione di M&M2, che sembrava (allora) uno dei più interessanti giochi di ruolo sul mercato. Finalmente è arrivato...ma come sono cambiati i tempi!

Se questo gioco fosse stato prodotto due anni fa sarebbe stato un sicuro vincitore ma, confrontato con gli standard attuali, risulta alquanto sorpassato. Comunque ben lungi dal larca spaventare dalle apparenze, indossiamo le nostre corazze e accingiamoci ad affrontare senza timore i labyrinths popolati da mostri.

M&M2 ricalca il vecchio schema reso famoso dai van Bard's Tale della Interplay. In breve, il giocatore deve creare una compagnia di personaggi assegnando loro una serie di attributi generali casualmente che li porteranno (si spera) a superare gli ostacoli più insidiosi. In passato il computer assegnava numeri casuali a ogni attributo stabilendoli in base a un "lancio di dadi". Oggigiorno i programmi utilizzano un sistema più ingegnoso per determinare gli attributi dei personaggi (in Ultima, per esempio, bisogna rispondere ad alcune domande di ordine morale) oppure li visualizzano in maniera più sofisticata (come il sistema usato da BAT della Ubisoft, descritto a pag. 23).

M&M2, invece, resta fedele al vecchio metodo in quanto i sette attributi che caratterizzano i personaggi vengono letteralmente generali con un tiro di dadi mostrato da una piacevole sequenza animata. Il vantaggio di questo metodo è che, ogni tanto, viene generato un personaggio molto potente.

Stabiliti gli attributi si assegna al personaggio una classe tra le otto disponibili. Queste variano da Guerriero a Ninja e comprendono anche due utenti di magia: i Chierici e i Maghi. Ciò significa che ci sono anche due classi diverse di incantesimi da usare, quelli dei maghi (più portati all'attacco) e quelli dei chierici, tradizionalmente associati

con la protezione e la cura dei personaggi. Entrambe le classi sono costituite da nove livelli, ciascuno contenente un massimo di sette incantesimi. Gli utenti magici posseggono una certa quantità di energia, che diminuisce ad ogni incantesimo lanciato. Oltre a questa, certi incantesimi richiedono l'uso di una o due gemme.

Dopo aver scelto la classe, si deve assegnare al personaggio una delle cinque razze possibili (gnomo, umano, ecc.) e un allineamento (buono, neutrale o malvagio). Si possono anche caricare i personaggi utilizzati in M&M1, ma questo comporta la perdita di parte dell'esperienza acquisita nelle avventure precedenti e parte dei livelli 6 o 7 a seconda delle circostanze.

Come al solito gli attributi dei personaggi determinano le loro abilità, dalla capacità di usare certe armi al tipo di incantesimi che possono lan-

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA/PC	L69000d	USCITO
C64	L49000d	USCITO

ciare. Comunque, siccome in M&M2 i personaggi non parlano, non c'è modo di identificarvi come in Ultima VI, dove gli attributi sono meno importanti ma i personaggi sono ricchi di personalità.

NOTIZIE DAL LABIRINTO

Fino qui, tutto familiare. Una volta iniziata l'esplorazione comunque le cose diventano ancor più familiari e cominciano le dolenti note. Non c'è dubbio che M&M2 sia un gioco veramente vasto: ci sono decine di posti da visitare, pieni di creature da incontrare. Purtroppo in realtà questi posti sembrano uscire da una vecchia versione del 1984 di 3D Monster Maze cui sia stata data una infrescata con la grafica dell'Amiga (anzi per renderla più attuale).

Gli interni sono costituiti da muri spogli ai quali si sovrappongono occasionalmente figure animate con brevi messaggi (e non tanto brevi accessi al disco...). Le locazioni sono collegate da interminabili corridoi tutti uguali e persino gli esterni, malgrado i laghi, gli alberi e le colline sono terribilmente ripetitivi.

L'unica varietà è rappresentata dai messaggi lampeggianti che avvertono l'approssimarsi di pericoli (trane, trappole e cose simili). Gli incontri sono segnalati dal lampeggiare della parola "Encounter!" seguito dal ronzio del disco e dall'apparire di una figura animata che rappresenta l'avversario (o gli avversari). Purtroppo la maggior parte dei nemici tende ad assomigliarsi e non c'è molta differenza tra gli spiriti della miniera e il poltergeist incontrato poche locazioni prima.

Data la grave mancanza di dettagli risulta necessario disegnare una mappa. I muri, gli ingressi delle caverne e i cancelli delle città sono tutti identici, e l'unico modo per distinguerli è rappresentarlo da un breve messaggio descrittivo, quindi è necessaria una mappa ricca di riferimenti. Se vi piace combattere e guadagnare esperienza il gioco la per voi, ma non c'è molto altro da fare, se non completare alcune missioni che vengono proposte dai personaggi incontrati.

Questi giochi hanno un fascino ipnotico: basti pensare al successo dei vari Bard's Tale - ma la maggior parte dei titoli più recenti ha conservato queste buone qualità aggiungendo nuove possibilità. In Ultima VI, ad esempio, la grafica è stata enormemente migliorata insieme all'interazione con i personaggi. Giochi come Heroes of the Lance hanno invece utilizzato un'ambientazione preesistente aggiungendo elementi interessanti alla storia. E per quanto riguarda Bard's Tale IV... difficilmente vedrà la luce, probabilmente per la stessa ragione che fa sembrare M&M2 obsoleto agli occhi esigenti dei moderni avventurieri.



Il combattimento in M&M2 si svolge in maniera molto antiquata. Qui affrontiamo un nemico e le opzioni sono: Combattere, Corrompere, Attaccare o Fuggire. Non molto dell'agilito...

PAESAGGIO55

La grafica spoglia e ripetitiva rende l'esplorazione della vasta mappa piuttosto noiosa. È necessario "mappare" continuamente.

INCONTRI45

La conversazione è molto limitata e a senso unico. I personaggi sono atlati e spesso servono solo a offrire opzioni di gioco (ad es. vendere e comprare).

IMPEGNO29

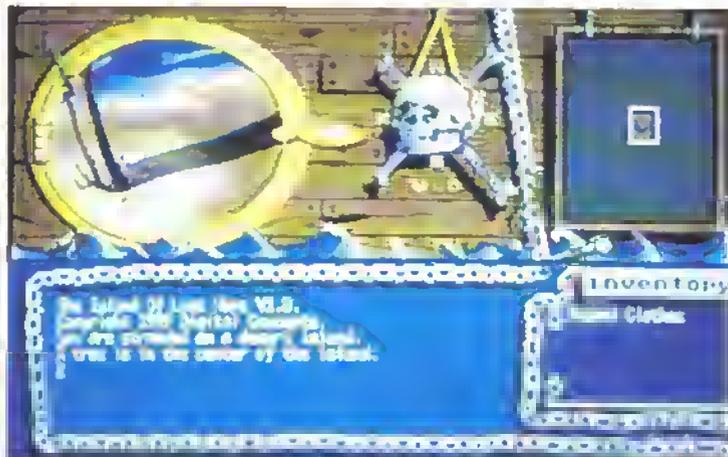
Se vi piace il genere c'è un bel po' di roba da fare.

SISTEMA45

Ci si aspetta certamente di più da un prodotto datato 1990. M&M2 può essere giocabile, ma la presentazione e l'interfaccia utente sono terribilmente primitive per un moderno prodotto Amiga.

K VERDETTO 650

Se non fosse per la vastità del gioco, il voto sarebbe stato considerevolmente più basso. Il gioco è piacevole ma non aspettatevi meraviglie tecniche. Decisamente nulla di innovativo...



Desert Island fantasy in glorious Amiga technical colour. If only the old, classic games had had this technology from the start

ISLAND OF LOST HOPE

Dopo aver provato molti giochi che cercavano di nascondere la mancanza di una effettiva giocabilità con una grafica e un sonoro ottimi, ecco finalmente un'avventura che di giocabilità ne ha da vendere.

In questa avventura grafico-testuale ci si cata nei panni di un carcalote di tesori la cui nave è stata affondata da una banda di laghagole. Gli uomini dell'equipaggio sono stati uccisi, il carico rubato e il protagonista scaraventato in mare. Portati a terra dalla marea, ci si risveglia sulla spiaggia di un'isola deserta da cui si può vedere la nave pirata ancorata al largo. Pensando a come sopravvivere e vendicarsi, comincia così l'esplorazione di questo luogo sconosciuto.

La prima impressione è quella di un gioco ben progettato e rifinito. Lo schermo è diviso in numerose sezioni che mostrano l'immagine della locazione, una bussola, l'inventario, un'area dove vengono mostrate le risposte e persino una mappa.

L'input avviene da tastiera, ma usando il mouse sono disponibili numerose scorciatoie, cliccando su una direzione della bussola ci si muove in quella direzione, mentre cliccando su un oggetto ne appare la descrizione. I comandi principali possono essere richiamati dai tasti funzione, ridimensionabili a piacere - molto utile per creare comandi complessi che parmatiano, per esempio, di aprire e chiudere porte con la chiave giusta senza dover riscrivere tutto ogni volta. Un'altra cosa interessante è la possibilità di utilizzare il tastierino numerico per il movimento (senza aver bisogno di battere ENTER successivamente).

Come se non bastasse, la grafica può essere



DRAXKHEN - ALCUNI CONSIGLI PER COMINCIARE

Per evitare di essere mangiati dai pescicani aspettala fino a quando uno di loro sia appena emerso dal fessato, quindi cliccate rapidamente sulla porta con il personaggio più vicino.

Per entrare nel manareto cliccate sull'estremo bordo a destra della porta per evitare di essere ghiottinati.

Per entrare nel castello del principe Haagkhen lanciate un UNLOCK sulla porta. Eviterete così di essere inghiottiti dal ponte!

Potrete entrare nel castello della principessa Hordtkha solo dopo aver parlato con il principe Hordkhen. L'armena si trova nell'angolo a nord est dell'isola.

PIANO DELLE USCITE

I particolari sul prossimo numero

asclusa, cosa molto utile in quanto le immagini vengono lette dal disco durante il gioco. Sono disponibili addirittura due set di caratteri, uno molto curato (ma probabilmente illeggibile su un televisore) e un altro standard.

La mappa su schermo è molto utile e mostra solo le locazioni già visitate. Usandola ci si accorge di poter anche fare a meno della grafica (sebbene la locazione vadano vista almeno una volta, perché possono fornire utili indizi).

E dopo tutta questa dolazione, che dire del gioco vero e proprio? Innanzi tutto, non è facile! Diversamente dalla maggior parte delle altre avventure, sembra che ogni enigma si risolva in modo molto diverso (quindi c'è molta varietà) e, sebbene a volte sia necessario usare un linguaggio molto preciso, una volta scoperto cosa bisogna fare « verbi a la parole da nsara sono evidenti.

Una volta riusciti a salire a bordo della nave si incontrano diversi membri dell'equipaggio che devono essere trattati in modo diverso per ottenere degli oggetti. Tra questi si trovano tra l'altro un pirata affamato in cerca di cibo, un dormiglione che si sveglia al più leggero tocco del suo cuscino e il capitano Black in persona, che comunica attraverso il suo defunto pappagallo ignorandoci completamente.

Bisogna sempre essere consapevoli del travestimento indossato: se ci si fa scoprire si viene immediatamente uccisi. In altre parole, si deve valutare ogni azione attentamente per evitare di attirare l'attenzione. La cosa non è così semplice come sembra, dato che alcuni enigmi e situazioni si risolvono solo con azioni drastiche (e pericolose...).

Disseminati sul terreno di gioco si trovano numerosi oggetti, alcuni dei quali si usano in maniera abbastanza logica (come un pezzo di corda, un chiodo e un pesce), mentre altri hanno funzioni a prima vista oscure (come un osso umano). Certi sono reperimenti esplorando, ma molti si trovano cercando dentro, sotto o dietro altri oggetti. Inutile dire che tutte le locazioni vanno esaminate minuziosamente.

Il parser se la cava piuttosto bene anche in presenza di input strani e richiede ulteriori informazioni od offre diverse scelte se il comando digitato è ambiguo. Inoltre vi dice subito se non riesce ad interpretare la parola che avete usato in un determinato contesto o se proprio non la conosca. Si possono digitare più comandi sulla stessa linea e l'unico limite è rappresentato dalla lunghezza dell'impr. Sono disponibili inoltre vari tasti di editing per richiamare l'ultimo comando, cancellare una parola e così via.

In generale il gioco rappresenta un ottimo investimento per gli avventurieri esperti, ma i principianti potrebbero trovarlo un po' troppo complicato. La grafica (e il sonoro) migliorano l'atmosfera piuttosto che rubare dei punti alla giocabilità (come spesso succede) e sono state inserite numerose risposte per coprire le azioni più disparate, frutto dell'immaginazione contorta di molti avventurieri.

Dr un sistema di gioco universale che permetta di applicare un unico set di regole agli infiniti mondi del GdR si parlava fin dagli albori di questo fenomeno. Sia i promotori che i detrattori di questo partito (e non si parla solo di giocatori, ma soprattutto delle case editrici) avevano ottime ragioni con le quali sostenere il loro punto di vista: manire i vantaggi di uno standard ufficiale sono facilmente

intuibili, è altresì vero che produrre un set di regole sufficientemente flessibile da potersi adattare alle infinite varietà richieste da un sistema universale sembra una idea destinata a fallire in partenza. Come conciliare, per esempio, combattimenti con archi, fuochi d'assalto M16 e atomizzatori laser in un unico regolamento organico? Il rischio era di produrre un regolamento fatto di tanta l'abbellitura uguale dove l'unica differenza era il numero di punti ferita inflitto dalle diverse armi.

Che l'impresa non fosse impenetrabile lo ha dimostrato la Steve Jackson Games con la pubblicazione - e il successo - di G.U.R.P.S., un acronimo che potremmo tradurre con "Sistema di Gioco Generico e Universale". L'anfasi è posta sui due aggettivi: **generico** infonde un sistema di gioco caratterizzato da un nucleo di regole-base accessibili a tutti attorno alle quali i giocatori più esigenti possono costruire strutture più complesse e sofisticate; **universale** tende ad avvicinare il più possibile queste regole alla realtà evitando una rappresentazione astratta delle situazioni di gioco; in questo modo diviene possibile adattare ad ogni tipo di **realtà**, sia essa quella di un mondo fantasy o di un universo fantascientifico.

I personaggi in G.U.R.P.S. vengono creati con un sistema di punti. Ogni giocatore possiede un certo numero di punti - per esempio cento - che vengono usati per "acquistare" le caratteristiche psicologiche e le abilità che caratterizzano ogni personaggio. In questo modo è facile creare alter ego "personalizzati" soddisfacenti e ricchi di spessore, grazie anche alla possibilità di acquistare non solo vantaggi, ma anche svantaggi. Questi ultimi - che variano da svantaggi mentali come la paranoia o la mania di grandezza a svantaggi fisici come l'assuefazione a una certa droga, o ancora svantaggi "provenienti dal passato", come un nemico che vuole morto il personaggio - aumentano il numero di punti che il giocatore può spendere in altre aree del suo personaggio. Alcuni esempi tipici di questo tipo di personaggi: maghi molto potenti ma sempre sul punto di essere bruciati come eretici perché sono gli unici atei in un mondo di sacerdoti; piloti capaci di guidare la propria astronave in uno stormo di asteroidi dieci volte meglio di Han Solo ma totalmente incapaci di uccidere un altro essere vivente. Questo sistema è così ben realizzato che negli Stati Uniti alcuni scrittori altrimenti non riluttanti ad acquistare ai GdR acquistano G.U.R.P.S. per respirarsi durante la creazione dei personaggi per i loro libri.

Il resto del sistema mantiene le promesse di semplicità e flessibilità. Naturalmente non si distacca dalla media



G.U.R.P.S.

(Generic
Universal Role
Playing System)
Steve Jackson's
Games

degli altri sistemi di gioco: il "punteggio di abilità" e il numero che il giocatore deve ottenere con i dadi si desidera superare un problema legato a un'abilità specifica, con alcune piccole varianti nel caso di abilità particolari come quella di gettare un certo incantesimo. Diversamente da quanto accade in molti altri giochi, il sistema di combattimento è sbilanciato a favore dei giocatori. Questo farà felici tutti i Master amanti delle lunghe scene d'azione alla Indiana Jones, mentre quelli che preferiscono tenere i loro giocatori sul filo del rasoio mugugneranno un po'. Si tratta comunque di parametri che è possibile modificare e adattare ai propri gusti, sebbene questo richieda impegno e sperimentazione da parte del direttore di gara.

Il secondo punto di forza di G.U.R.P.S. - e il più importante - sono i moduli di espansione. Ognuno di questi moduli fornisce le indicazioni per giocare in un'ambientazione più o meno generica: regole particolari - come nuovi vantaggi, svantaggi e abilità -, armi ed equipaggiamenti specifici dell'ambientazione a materiale di background. Le caratteristiche del sistema di gioco permettono a Master e giocatori di "microciare" senza problemi le diverse ambientazioni G.U.R.P.S. *Ice Age*, per esempio, può essere utilizzato per ambientare una campagna nell'età della pietra, oppure essere unito a G.U.R.P.S. *Space* e venire impiegato come fonte di background per quei pianeti le cui popolazioni vivono ancora a un livello tecnologico primordiale. Utilizzato a fianco di G.U.R.P.S. *Cliffhangers* - il modulo ispirato alle avventure degli anni venti e trenta - è invece ideale per la creazione di una "valle perduta" nel cuore dell'Africa dove il tempo si sia fermato a decine di migliaia di anni fa.

Complessivamente il progetto G.U.R.P.S. può dirsi uno sforzo pienamente riuscito. Si tratta di un gioco poco conosciuto nel nostro paese, ma che nei paesi di lingua inglese ha raggiunto cifre di vendita vertiginose. Il sistema di gioco non riesce a superare completamente i problemi che abbiamo visto all'inizio, e soprattutto durante i combattimenti la peculiarità delle varie ambientazioni sembra sfumare. Da questo punto di vista i giocatori appassionati di un'unica ambientazione faranno meglio a rivolgersi ad un sistema specifico. In ogni caso, il materiale di background contenuto nei diversi moduli di espansione può costituire una preziosissima fonte di informazioni.

Come sempre, G.U.R.P.S. è disponibile nei negozi specializzati. Tutto il materiale è in lingua inglese e attualmente non sono previste edizioni italiane.

Vincenzo Beretta

AMBIENTAZIONEN.G.
Non esiste un background specifico.
SISTEMA DI GIOCO88%
Flessibile e facilmente assimilabile. Ottima la creazione dei personaggi!
ESPANSIONI92%
Tutte di qualità da buona a ottima, tanto che alcune - come G.U.R.P.S. *Conan* - vengono acquistate dagli amanti del genere trattato anche se non sono interessate al gioco in sé.
COMPLESSIVO90%

Questi sono i più importanti moduli e supplementi di G.U.R.P.S. pubblicati fino ad ora

- SPACE
- HORROR
- CYBERPUNK
- CLIFFHANGERS
- SWASHBUCKLERS
- SUPERS
- WILD CARDS
- AUTODUEL
- RIVERWORLD
- HUMANX
- HORSEPLAINS
- PRISONER
- WITCH WORLD
- CONAN (splendido!)
- SPECIAL OPS
- JAPAN
- ICE AGE
- HIGH TECH (supplemento)
- SUPERTECH (supplemento)
- BESTIARY (supplemento)
- SPACE ATLAS 1-2-3 (supplementi)
- MAGIC (supplemento)

MODULI DI GIOCO

Presentare dettagliatamente tutti i moduli di G.U.R.P.S. richiederebbe certamente molte decine di pagine, ma vogliamo spendere due parole per le due espansioni e per noi il più originali: *Cyberpunk* e *Prisoner*.

La caratteristica principale di G.U.R.P.S. *Cyberpunk*, tutto dedicato a interfacce neurali, crimini computerizzati, mutazioni genetiche e protesi cibernetiche è senz'altro il suo assoluto realismo. Un realismo tanto spinto, in effetti, che i sagaci agenti dell'F.B.I. americani si sono lasciati trarre in inganno e hanno sequestrato durante un blitz nella sede della S.J. Games tutti i testi riguardanti il modulo quando questo era ancora in lavorazione. Il motivo, secondo lo Stato il modulo era chiaramente un manuale per la realizzazione di crimini computerizzati, per di più pieno di informazioni top-secret sulle tecnologie militari della maggior potenza.

G.U.R.P.S. *Prisoner* da parte sua ha avuto una gestazione molto più tranquilla. Basato sulla mitica serie di telefilm *The Prisoner* risalenti ai primi anni '70, questo modulo tratta di un'isola-prigione del tutto particolare. Al posto delle celle ci sono tranquilli villini, al posto dei secondini strane bolle di plastica e... nessuno sa chi siano i prigionieri e chi i guardiani, appartenenti a un'organizzazione altrettanto sconosciuta. Il punto di forza dei telefilm era la paranoia opprimente creata da una simile ambientazione, e il modulo riesce a fornire tutte le istruzioni per riportare una situazione simile nell'ambito di un GdR, un modulo interessantissimo per chiunque si interessi di giochi di ruolo. (FR)

UN NUOVO TETRIS



Gloxed - Tetris raggiunge una nuova dimensione.

Questo mese parliamo del nuovo Tetris, delle nuove tendenze in fatto di grafica e di come un anno di sviluppo abbia cambiato l'ultimo gioco della Sega.

Pronti? Via!

Il seguito di Tetris, programmato dallo stesso team dell'originale, è protagonista dell'articolo di questo mese. Di contorno, la novità Sega è Alan e un paio di aggiornamenti sulla recente tendenza di digitalizzare gli sprite. Ecco cosa si sta preparando per la rovente estate 1990.

Circa un anno fa la Sega pubblicizzò una versione di pre-produzione di un gioco per quattro utenti intitolato The Last Survivor. Il coin-op si basava su di una grossa cabina e ogni giocatore aveva a disposizione un monitor personale.

Il concetto di base consisteva in un labirinto visto in soggettiva nel quale si aggiravano i classici mostri e altri sette personaggi (alcuni dei quali possono essere controllati da altri giocatori).

Ogni giocatore aveva in dotazione una chiave. Occorrevano tre chiavi per uscire dal labirinto, e l'unico modo di ottenere le altre stava nell'uccidere i loro proprietari. Tutto chiaro? Il concetto era buono, con giocatori che si appostavano vicino all'uscita pronti a balzare sul fortunato che, raccolte le tre chiavi necessarie, si avviava imprudentemente verso l'uscita. Una botta in testa e... bam!, round aggiudicato.

Anche la realizzazione era superiore allo standard. La Sega aveva impiegato intensivamente la sua tecnologia di gestione degli sprite e i risultati erano notevoli, colorati e fluidi. Problema: la giocabilità era penosa.

Curare un gioco non è difficile. Un po' più complesso è identificare i problemi che fanno di esso un prodotto

non soddisfacente e risolverli. Non sapremmo proprio dire cosa non andasse nel gioco un anno fa, era semplicemente ingiocabile. A un anno di distanza, la Sega si ripresenta con un prodotto superiore alle aspettative, particolarmente divertente se giocato insieme a un gruppo di altri "umanoidi". Quali e la differenza? Dio solo lo sa, ma non possiamo che ammirare la serietà di una società che non pubblica un prodotto fino a quando esso non soddisfa un preciso standard qualitativo.

Aspettate una recensione comple-

ta del gioco in uno dei prossimi numeri. Nel frattempo abbiamo ricevuto notizia che il seguito del famoso Afterburner, intitolato G-Loc, arriverà su questi lidi "molto presto". Anche in questo caso ne scriveremo la recensione appena scesi dalla cabina di pilotaggio.

A TUTTO SPRINT

Se hai la formula vincente, tienila stretta. Potrebbe essere uno dei molti della Atari Games: basta dare un'occhiata a Badlands. Non è forse un nuovo clone di Sprint? Ci potete scommettere.

MAGIA DIGITALE DAI RAGAZZI DEL FLIPPER

Un numero sempre maggiore di ditte specializzate nel settore del flipper si sta muovendo verso l'insidiosa arena del mercato dei videogiochi. L'effetto più evidente causato da questo fenomeno sembra essere una ventata di aria nuova - carica forse del profumo del futuro.

La prima è stata la Gottlieb, con il suo disorientante Exterminator: non solo aveva una trama completamente originale (e incomprensibile), ma faceva gran uso di immagini digitalizzate non solo per il background, ma anche per gli sprite. Questo fatto provocava una sensazione completamente differente da quella data dagli altri giochi, aggiungendo molti punti al valore di questo titolo.

Ora alla Bally-Midway hanno deciso di luffarsi nel mondo degli arcade con un certo Frog, un altro gioco che fa grande uso di immagini digitalizzate (il gioco in sé sembra essere una variante di Pac Man per quattro giocatori, ma non esprimerò giudizi fino a quando non lo avrò giocato).

L'aspetto grafico è molto curato - e alla Bally fanno molto affidamento sui suoi realistici sprite, un sistema denominato "PLAYmotion". Questo sembra indicare a tutto il mercato la via da seguire in futuro.

Con l'avvento della tecnologia CD anche nel settore arcade, tra un anno o poco più troveremo sempre più spesso videogame che sembrano film (ma speriamo non viceversa). Robocop potrebbe non essere più un semplice gioco, ma una versione interattiva del film.

E, ammesso che le cose non arrivino così in là - come vi sembrerebbe una versione di Op. Wolf che si avvale di immagini digitalizzate? Sanguis e budella a livello ultra realistico, eh ragazzi? Forse è il caso di iniziare a fare qualche pau-

TETRIS COLPISCE ANCORA

Ritengo che tutti voi sappiate già di come un gioco di nome Tetris con alle spalle un'idea semplicissima - trascinarsi con dei blocchi che cadono - reelizzato da un programmatore sovietico sia diventato un fenomeno globale. Con una carriera iniziata sugli home computer e proseguita sulle console (sia da casa che in salotto), Tetris ha rappresentato la punta di diamante dell'avanzata della Glasnost verso il mondo occidentale, conquistando l'Europa a piccoli passi e America e Giappone per K.O. tecnico alla prima ripresa.

Tetris è certamente stato il coin-op che maggiormente ha influenzato le linee di sviluppo delle macchine gioco, dando origine a un'intera progenie di rompicapi per lo più di qualità pessima. Infatti, è opinione comune che gli unici giochi ispirati a Tetris che valgono la spesa delle tradizionali cinquecento lire siano Block Hole della Konami e Pang della Mitchell Corp - questo fino alla recente diffusione di Klax della Atari Games (la stessa di Tetris), pubblicizzato come il seguito di Tetris.

Alla Sega non devono avere digerito bene questo stato di cose: non solo la società non debene alcun diritto su Tetris in versione de bar, ma anche sulla sua console l'unico prodotto disponibile è una versione che a buon diritto si può definire "pirata", visto che la Nintendo debene tutti i diritti del gioco per il mercato delle cartucce - una vicenda che è ancora fonte di parecchie discussioni.

Cosa fareste quindi voi se vi trovaste nei parmi della Sega? Mentre le altre ditte si spremevano le meningi alla ricerca di rompicapi alternativi, i cervelloni della società hanno optato per una soluzione differente: dare ai russi l'incarico di scrivere un seguito del gioco originale. Niente male come pensata, eh?

Questo è l'ennesimo seguito su intitolata Bloxead, e quando parlo di seguito mi riferisco a qualche cosa che sta e Tetris come Arkanoed sta a Breakout. Il principio è identico, ma il gioco vanta molti "lustrini" sotto forma di opzioni extra ed armi addizionali. Armi addizionali in Tetris? Ad alcuni piacerà più dell'originale, ad altri (i puristi) meno, in ogni caso, non c'è dubbio che questo gioco si rivela a un grosso successo economico per la Sega.

Come nella versione coin-op di Tetris prodotta dalla Atari - e diversamente da molte versioni domestiche - Tetris può essere giocato anche in coppia, con i "camion di battaglia" situati fianco a fianco. Le segone scendono nello stesso ordine per entrambi i giocatori, e questo rende la sfida bilanciata. Il vincitore è il giocatore che resiste più e lungo, e il concetto di round è stato abbandonato a favore di una partita che prosegue ininterrottamente fino alla fine. Sotto questo aspetto è vicino all'originale.

C'è una preziosa variante nel gioco per due giocatori: se si riesce nell'impresa di eliminare due linee in un colpo solo, queste linee vengono trasferite in fondo alla pila di blocchi dell'avversario, aggiungendosi a quelle generate dal computer mano a mano che il tempo passa. Niente male come carognata.

Aggiungete ad essa la velocità del gioco e otterrete un gioco più difficile dell'originale Tetris coin-op - e quindi gradito al giocatore esperto.

Potenziamenti? Armi addizionali? Certo. Appaiono come lettere incastonate in alcuni blocchi. Quando il blocco cade la lettera diviene parte della pila che si accumula a fondo schermo. L'obiettivo è di cancellare una linea contenente una lettera. Secondo la lettera cancellata, viene messo a disposizione del giocatore un diverso potenziamento. Ci sono bombe che distruggono una vasta area di blocchi nella zona in cui cadono, pesi da 16 tonnellate che cancellano tutti i blocchi in un'area larga tre quadretti e profonda quanto lo schermo, setole che sparano proiettili con effetto devastante e saietti che sparano singoli quadretti... aiutandovi a completare una linea se usati intelligentemente. Infine, un bonus misterioso distringe alcune linee in modo apparentemente casuale: rallenta il gioco per qualche secondo.

Coni e la giocabilità? A prima vista il gioco non ispira fiducia: giocarlo è inferiore all'originale e manca di rifiniture. Ma basta iniziare a giocarlo per rendersi conto della bellezza del concetto di base. Il gioco è una sberleffante variante di Tetris - e Pazhinov era l'unico che potesse realizzare un programma simile senza perderci la faccia.

La velocità del gioco e regolata sulla necessità della sala giochi, è impossibile stare a giocare per delle ore, perché il ritmo del gioco aumenta molto rapidamente. Eppoi, anche quando le sagome piombano giù a velocità fulminea, molto superiore alla massima velocità di Tetris, il giocatore non perde mai il controllo del gioco.

Ho fatto fatica a convincermi di poter giocare con quella rapidità - e quando mi sono allontanato ero stanco ed eccitato come dopo una partita al più frenetico degli sparatutto.

Bloxead è un nuovo classico che piacerà ai vecchi fan di Tetris - senza contare che farà sembrare suo "papa" un gioco ridicolmente facile. Provatelo!



Il gioco a più giocatori in una nuova dimensione con Last Survivor della Sega.



Sprint iniziò la sua carriera come un "due giocatori in piedi in bianco e nero", evolvendosi in un "quattro giocatori tutti intorno". Dopo molti anni fece la sua ricomparsa come un "tre giocatori a colori" - Super Sprint. Ritornò alle origini con la versione per due giocatori come Super Sprint Championship, e oggi si ripresenta puntualmente con un paio di sparatorie in più nella struttura del gioco, tanto per gradire.

Sprint's Mad Max è irrisolvibile, soprattutto dopo otto ore di coda al caseificio, ma in realtà a Badlands mancano la freschezza e l'eleganza dei giochi che



Badlands - un nuovo vecchio sparatutto di gnida.

lo hanno preceduto. Sarà popolare tra i ragazzini, ma il nostro suggerimento è che non ci spendiate troppo denaro.



Sfondi digitalizzati con la gloriosa tecnica PLAYmatron pronti a rivoluzionare l'aspetto di tutti i coin-op e a introdurre un nuovo punto di vista nel concetto di "licenza cinematografica". Perché non fare la stessa cosa per gli home computer e le console?

COMPUTERS ELECTRONIC NEWS

COMPUMAIL®

tel./fax 93580086
via matteotti, 21-20020 arese (mi)
(SOLO PER CORRISPONDENZA)

I NOSTRI PERO' SONO PREZZI SERI

AMIGA

- AMIGA 500 1.3 COMMODORE ITALIA + ESPANSIONE 512K COMPATIBILE 100% + 4 PROGRAMMI - CONFEZIONE APETIZER L. 899.000 IVA COMPRESA (10 DISKETTI BULK OMAGGIO)
- AMIGA 2000 CON TASTIERA, V 1.3.6.0 2 COMMODORE ITALIA L. 1.630.000 (anticipo L. 700.000 per iniezioni - come sopra)
- DRIVE ESTERNO per AMIGA 500 meccanica alta qualità con passante e sconnettore, confezione SLIV L. 169.000
- DRIVE INTERNO per AMIGA 2000 compatibile L. 159.000
- ESPANSIONE DI MEMORIA 512K AMIGA 500 L. 130.000
- ESPANSIONE DI MEMORIA 2MB - A500/1000/2000 espandibile per AMIGA 2000 fino 8MB L. 730.000
- PAL GENLOK SEMIPROFESSIONALE con Fader v. 02 per AMIGA 1000 - 2000 - 500 L. 370.000
- AMIGA INTERFACCIA MIDI - IN OUT TROUGH - (3 DI TI) L. 69.000
- PROSOUND GOLD DIGITIZER STEREO L. 150.000
- DUPLICATORE UNIVERSAL E AMIGA "anche formati diversi 80 tracce" L. 89.000 SINCRO EXPRESS II/III
- FRAMER DIGITALIZZATORE in tempo reale a colori, con Software e manuali in italiano, possibile fare successioni di immagini in movimento (ormato) L. 1.090.000
- MINIGEN - GENLOK SEMIPRO con software dimostrativo in italiano con FADER L. 299.000 L. 370.000
- AMIGA STANNER MANUALE GS 400 (400 DPI) 16 toni grigio L. 500.000
- CAMERUN OCR 2 L. 400.000
- AMIGA FAX - RADIOAMATORIALE Fax via radio + soft. in italiano L. 150.000
- VIDON II - DIGITALIZZATORE a colori senza ausilio di filtri PAL/OVERSCAN L. 470.000

PC

- HARD DISK L'ARD - MS DOS
 - 20MB SEAGATE - 28 MLS L. 500.000
 - 30MB SEAGATE - 28 MLS L. 600.000
 - 40MB SEAGATE - 28 MLS L. 700.000
- DIGITALIZZATORE TEMPO REALE 16 tonalità di grigio, da telecamera a Videorecorder compatibile CGA - EGA - VGA L. 249.000
- JOYSTICK potenziometrico + scheda joystick per due giocatori a soli L. 49.900
- L'OPERCESSORI MATEMATIC
 - 8087 = 83MHz L. 299.000
 - 80287 = 10MHz L. 490.000
 - 80287 = 12MHz L. 530.000
 - 80387 = 16MHz L. 700.000
 - 80387 = 25MHz L. 990.000
- RAM 4116 - 41526 - 4164 - 44464 - 44C256 L. 411.000
- STOCK = richiedere quotazioni

VARIO

- DISK DRIVE ESTERNI per PC
 - 3,5 720K L. 290.000
 - 3,5 1,44K L. 320.000
 - 5,4 360K L. 290.000
- DISKETTI BULK 3,5 Pollici doppia faccia a doppia densità BULK Certified minimo 20 pezzi IVA compresa L. 1.090
- 5,4 Pollici doppia faccia doppia intensità BULK certified minimo 10 pezzi L. 300 più IVA
- CAVO Centron per 2mt L. 10.000
- CAVO Seriale maschio L. 20.000
- CAVO Seriale M.M. L. 20.000
- CAVO Seriale F.F. L. 20.000
- CAVO Seriale speciale per dati consigliato FT L. 39.000
- INTERFACCIA per usare stampanti commodore con PC completo L. 59.000

COMMODORE 64

- CARTUCCIA INCREDIBILE di spazzatura "MK6" sola L. 86.000
- VIDEODIGITAL DIGITIZER COLOR con software italiano e manuale d'uso, fermo immagine L. 69.000
- DIGITIZER campionatore vocale hardware con microfono, completo di manuali e software italiano L. 119.000
- INTERFACCIA L'ENTRONIC grafica per collegare stampanti per al c64 e/ii 128 con cavi e manuale in italiano L. 118.000
- CARTUCCIA CPM per usare il CPM con il tuo C64 completa di cartige software e manuali in italiano L. 59.000
- CORSO DI BASIC C64 L. 39.000
- SIMON BASIC per C64 L. 29.000
- MACROASSEMBLER x 64 L. 29.000
- MODEM PER TUTTI I COMPUTER
 - 300/1200 Baud Esterno Ayes L. 200.000
 - 300/1200 Videotel Esterno Ayes L. 250.000
 - 300/1200/2400 Esterno Ayes L. 300.000
 - 300/1200/2400 + Videotel L. 450.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU RETE NAZIONALE

- COMPUTER E ACCESSORI HARDWARE E SOFTWARE
- INSTALLAZIONI - RIPARAZIONI - ANCHE INGROSSO
- CLUB - SCUOLE - RIVENDITORI (PREZZI SCONTATI)
- ITALIA PRIVATI tramite servizio postale contrassegno o corriere. Non si vende in sede
- ITALIA DITTE tramite poste c.v. o corriere pagamento contrassegno
- MILANO E DINTORNI tramite consegna a domicilio con mototaxi, taxi transport, corriere oppure negozi convenzionati.
- E SEMPRE VALIDA LA CLAUSOLA SODDISFATTI O RIMBORSATI 7 GIORNI DI PROVA GARANZIA 12 MESI INTEGRALE SCRITTA
- COME ORDINARE PER LETTERA, O CARTOLINA PER TELEFONO 02/3270226 provvisotto PER FAX 02/3300035 (specificare per COMPUMAIL) 93580086 RICEZIONE AUTOMATICA ORDINI 24 H
- RIVENDITORI - CLUB - GROSSISTI interessati a contattarci di persona si ricevono il lunedì mattina previo appuntamento o dalle 21 in poi.
- SERVIZIO DIGITALIZZAZIONE E STAMPA IMMAGINI CON AMIGA

N.B. NEGOZIO CONVENZIONATO ZONA MILANO
NEWEL S.R.L. COMPUTERSHOP - MILANO - VIA MAC MAHON, 75 (CHIUSO IL LUNEDI - TEL. 02/323492 - 3300036)

SEI ALIENATO PERSO?

Va da se che siete dei tipi strani. Se così non fosse, non possedereste un computer, né leggereste K. Ultimamente, abbiamo ricevuto un sacco di lettere da lettori che si chiedono se questo è un segno di alienazione. Alcuni hanno paura che il fatto di possedere un computer sia un marchio inlamante: si sentono degli impallinati e la cosa li preoccupa un pochettino. Altri, invece, sono fieri della loro diversità e ci tengono ad essere considerati alienati, anzi si piccano di esserlo molto di più di qualunque altra persona che possenga un 68000 e una copia di Popnious.

K (bontà sua) non vuole che vi maceriate nel dubbio ed ha quindi commissionato a degli esperti un questionario che permetterà ad entrambe le categorie di lettori di scoprire il loro QA (quoziente di alienazione). Maggiore è il punteggio, più matti siete. A seconda del gruppo a cui appartenete, avrete di che stare tranquilli o preoccuparvi. Fate voi.

COME FARE IL TEST

Il test QA di K dovrebbe essere fatto dopo una lunga seduta al computer al vostro videogioco preferito (niente RPG o avventure, per favore) o, se non fosse possibile, dopo diverse ore passate a guardare indiscriminatamente la televisione. Entrambe le cose servono a indurre uno stato di vuoto mentale. Mangiare un sacco di snack ad alto concentrato di glucosio (o, in alternativa, un intero cabaret di pasticcini) prima del test è decisamente d'aiuto.

Il test consiste in 20 domande, ciascuna con più risposte. È sufficiente leggere le domande e scegliere (onestamente!) una delle risposte. Prendetene nota, quindi controllate il vostro punteggio totale e leggete il relativo profilo psicologico.

Il tutto non dovrebbe prendere più di un quarto d'ora, anche se i più alienati tra di voi potranno impiegare diverse ore.

LE DOMANDE

1. Per un qualche motivo che non ti sai spiegare, ti trovi ad una festa, invece di essere a casa tua in compagnia del tuo fedele computer. Una ragazza piuttosto carina dà tutta l'impressione di volerti rimorchiare. Tu che fai?

- (a) Ti lasci rimorchiare, ma ti senti in colpa per aver tradito il tuo computer.
- (b) Le dici di girare al largo, perché non vedi l'ora di tornare a casa per terminare l'ultimo Update.
- (c) Chiedi ad un amico cosa diavolo vuole quella lì.

2. Sei nel bel mezzo di una lunga partita a Pipemania, quando tua madre entra in stanza tua, urlando che la casa va a fuoco. Che fai?

- (a) Rispondi: "Va bene, attivo appena ho finito questo livello".
- (b) Te ne freggi e continui la partita.
- (c) Cerchi di scappare, ma non prima di aver messo in salvo il computer e la tua collezione di videogiochi.

3. Dopo diversi anni trascorsi a giocare ininterrottamente, il tuo computer decide che non ce la fa più ed esplose. Che fai?

- (a) Ti lasci andare ad una incontrollata crisi di desolazione.
- (b) Non te ne accorgi nemmeno.
- (c) Piangi qualche lacrima, poi "prendi in prestito" il Bancomat di tuo padre e vai a comperare l'ultimo modello.

4. Torni a casa e scopri che il tuo fratellino ha "accidentalmente" cancellato tutti i tuoi dischetti. Che fai?

- (a) Lo strozzi all'istante.
- (b) Lo torturi in modo atroce, poi lo uccidi.
- (c) Non te ne accorgi nemmeno.

5. La tua ragazza è arrivata al livello di saturazione e ti costringe a scegliere tra lei e il computer. Che fai?

- (a) Non te ne accorgi nemmeno.
- (b) Le allunghi un decà e te chiedi se, prima di andarsene, passerebbe a comperarti dei dischetti vergini.
- (c) La preghi di non lasciarti e ti riduci a giocare clandestinamente alle tre del mattino.

6. Il medico ti dice che, se continui a giocare, diventerai cieco. Che fai?

- (a) Cerchi di ridurre a due giochi alla settimana.
- (b) Te ne freggi, ma ordini un cane guida, caso mai avesse ragione.
- (c) Ti chiedi da dove arriva quella voce.

7. I tuoi genitori ti costringono a segnarti in crociera. Che fai?

- (a) Scappi mentre sono distratti e torni a casa a nuoto.
- (b) Contrabbandi il computer e la tua collezione di giochi alla dogana nascondendo il tutto nel cestino del picnic.
- (c) Ti decidi ad andare con loro, ma poi passi tutto il tempo a giocare con i con-op di bordo.

8. K rivela i particolari dell'ultima invenzione di Clive Sinclair: un CS arbarh con ZX81 sul cruscotto. Che fai?

- (a) Scoppi in una risata irrefrenabile.
- (b) Ti chiedi se ci potrai fare girare i tuoi giochi.
- (c) Parti per l'Inghilterra per comprarlo.

9. Un amico ti invita a casa sua per mostrarti un programma finanziario fatto da lui (sì) no 80386 con il quale riesce a prevedere le tendenze economiche dei prossimi cinquant'anni. Che fai?

- (a) Cerchi disperatamente di restare sveglio, ma

crochi addormentarlo.

(b) Pensi che sei fortunato ad avere un amico tanto in gamba.

(c) Te ne torni a casa e provi a scrivere un programma migliore sul tuo Atari 400.

10. Tu padre ti chiede spiegazioni sul salatissimo conto relativo al nuovo computer che hai appena comprato, indicato sul resoconto del Bancomet. Che fai?

(a) Cerchi di coinvolgerlo a giocare con te, in modo che decida



d i

n a n

rendere il tutto

(b) Gli racconti che ti serve per passare l'esame di laurea.

(c) Cerchi di inganare il resoconto prima che lui possa vederlo.

11. Tua madre frequenta un corso di informatica e prende ad usare il tuo computer per disegnare cartamodelli da uncinetto. Che fai?

(a) Infetti con cattiveria i suoi dischetti con il virus peggiore che riesci a trovarne.

(b) Le noleggi il computer.

(c) Cominci a chiederti perché i tuoi ultimi lavori in Deluxe Paint III ricordano dei maglioni di Missouri.

12. Devi scegliere tra comperare l'ultimissima versione del tuo linguaggio di programmazione preferito e un nuovissimo gioco di cui hai sentito dire tanto bene. Che fai?

- (a) Compero il linguaggio.
- (b) Compero il gioco.
- (c) Domanda fuori luogo visto che neancheontanamente hai mai pensato che possa esistere un "linguaggio di programmazione preferito".

13. Tua madre si lamenta che ci sono dei "bachi" in giardino. Che fai?

- (a) Le giuri di pulira al più presto.
- (b) Lanci un disassemblatore e li metti a cavarsi.
- (c) La chiedi: "In quale orogamma li har vsi?"

14. Un Macintosh è:

- (a) Un computer che ti piacerebbe avere.
- (b) Una marca di impermeabili inglese.
- (c) Una mela

15. La tua vacanza ideale è:

- (a) Due settimane con sole, mare e...
- (b) Una settimana di sole, mare, acc., a una settimana di Populans.
- (c) Due settimane di Populous.

16. Quale dei seguenti personaggi, secondo te, ha maggiormente influenzato lo sviluppo della civiltà come la conosciamo?

- (a) Aristotele
- (b) Turmg
- (c) Jelf Mmler

17. Quale della seguenti frasi descriva meglio la tua opinione sui computer?

- (a) Li odio.
- (b) Mi piacciono.
- (c) Niente male.

18. Se qualcuno inizia un discorso a proposito di blitter, sprite e velocità di

aggiornamento dello schermo, che fai?

- (a) Ha gli occhi che brillano per l'entusiasmo.
- (b) Sbadigli di noia.
- (c) Cambi canale.

19. Quando inizierà la distribuzione dei sistemi CD-I, che larai?

- (a) Aspallarai fincha i prazzi diventaranno accessibili.
- (b) Na compiarai subito uno, a qualsiasi prezzo.
- (c) Tentarai di larnè prandare uno a un amico, coslr quel cha coslr.

20. "Pong" è:

- (a) Un cattivo odore.
- (b) Uno dar primi videogiochi, nonché uno tra i migliori.
- (c) Un anco videogioco.

IL PUNTEGGIO

1.

- (a) 1 Reazione perfettamente normale
- (b) 3 Decisamente anomalo; i giochi della Ongm sono ottimi, ma...
- (c) 5 Totalmente alienato.

2.

- (a) 3 Cr sono cose più saria degli incendi.
- (b) 5 Ma senza asageiare!
- (c) 1 Normalissimo

3.

- (a) 5 Dopolutto, à solo un computer.
- (b) 1 Un po' troppo normale e insensibile.
- (c) 3 Va bene essere dispartir, ma non esageramo...

4.

- (a) 3 Il castigo deve essere in proporzione al delitto.
- (b) 5 Molto sadico, da verr alienar.
- (c) 1 Spavantosamente normale.

5.

- (a) 5 Più stiano di così si muore.
- (b) 3 Brutto egoista che non seraltro...
- (c) 1 Dura, trovarà l'equilibrio tra l'amore e il computer.

6.

- (a) 1 La vista è praziosa, serve par gtr spaiatutto.
- (b) 3 Una precanzione utile...
- (c) 5 Te fa sarceicata!

7.

- (a) 5 Sai sicno di sapere nuotare?
- (b) 3 Ottima idea, così salvi capra e cavoli.
- (c) 1 Una stralagemma perfettamente compiensibile.

8.

- (a) 1 Probabilmente non hai mai avuto uno Spetrum.
- (b) 3 Vedrai, ti passerà
- (c) 5 Scandi dalla pianta.

9.

- (a) 1 No, un tipo come te non poliabbe interessarsi a questa cose!
- (b) 3 L'ammirazione è più cha naturale
- (c) 5 Ma l'ammulazione rasenta il fanatismo.

10.

- (a) 3 Lodavole tentativo...
- (b) 1 Poliebbe anche funzionare.
- (c) 5 Non funzionerà.

11.

- (a) 5 È una vera calognata!
- (b) 1 Squalidamente normale.
- (c) 3 Vai di diritto e iovesco

12.

- (a) 3 Strano.
- (b) 5 Molto strano.
- (c) 1 Normal.

13.

- (a) 1 Significa proprio prendere le cose alla lettera.
- (b) 3 Non c'è un secondo da perdere
- (c) 5 Assolutamente fuori dalla realtà!

14.

- (a) 5 Sarquallo che vuol ragazzo...
- (b) 1 Pervertito!
- (c) 3 Ma si mangia?

15.

- (a) 1 Come tutt (o quasi)...
- (b) 3 Quasi normale.
- (c) 5 Fichissimo!

16.

- (a) 1 L'antica Grecia, culla della civiltà, ecc.
- (b) 3 Sr potrabbeo trovar argomenb a sostegno di questa lasu...
- (c) 5 Ovviamente la risposta giusta!

17.

- (a) 5 Un po' esagerato...
- (b) 3 L'affatto c'è.
- (c) 1 Così, così.

18.

- (a) 5 Sta scharzando, vero?
- (b) 3 Ancha l'entusiasmo ha un limite.
- (c) 1 La rraiche di marcalo dicono cha è la rraazione dal 98% della popolazione.

19.

- (a) 1 Spioracro!
- (b) 5 I soldi non contano, quando uno è ossessionato.
- (c) 3 Ser furbo, ma non è oppo furbo.

20.

- (a) 1 Ma dove hai vissuto, in questi ultimi 15 anni?
- (b) 5 Un fanatico.
- (c) 3 Un malfante.

IL QUOZIENTE DI ALIENAZIONE

0-35 Sei anormalmente "normale". A quanto pare, non provi la benché minima attrazione per i computer e i giochi per computer. Abbonati a K e riprova.

35-50 I computer li interessano, ma non sono ancora entrati nella tua vita. Sei quello che il nostro consulente in psicologia definirebbe "una personalità equilibrata" deciso, affidabile, ma forse un po' noioso.

50-75 Sei avviato alla perdizione. Il tuo computer e il suo software contano molto per te, anche se ti ricordi ancora di lavarti i denti e cambiarti i calzini una volta alla settimana. Poco a poco, perderai anche le ultime abitudini "normali" per arrivare allo stadio in cui...

75-100 Sei totalmente ossessionato dai computer. Nulla è paragonabile alla gioia e al coinvolgimento che ti danno il tuo fedele computer e i tuoi giochi preferiti. I rapporti sociali non li interessano, a meno che siano in funzione dell'informatica. Ripineresti tua nonna per procurarti i soldi per un nuovo programma. Sei alienato, ma che questo ti crei problemi è un'altro discorso. Il nostro psicologo dice: "L'alienazione è lo schermo di chi guarda" (qualunque cosa significhi, NdR).

PAGINE GIALLE

Se avevate ancora dei dubbi su quale computer comprare, la nostra seconda parte della completa guida all'hardware ve li dissolverà... Il restante spazio delle pagine gialle comprende la K-borsa e una mega edizione degli annunci. Buona Estate.

LA K GUIDA ALL'HARDWARE

Parte 2 (COMPUTER)

Una guida completa e dettagliata a tutte le macchine in commercio. Si possono confrontare prezzi, potenza e potenza di ogni macchina, le possibilità esistenti, nonché le prospettive future. Musicisti, grafici, artisti di ogni tipo, per qualsiasi motivo desiderate acquistare un computer potete cominciare da qui.

Questa è l'unica guida COMPLETA che fornisce dettagli su TUTTE le macchine in vendita nei negozi specializzati. Oltre alle informazioni essenziali sull'hardware comprende anche tutti i dati fondamentali sulle compatibilità di software per ogni macchina - avvertendovi il rischio di comprare macchine per le quali non esistono giochi.

ACORN ARCHIMEDES

Modelli: Archimedes 310, 3000, 410, 420, 440
Confeziono: Tastiera, mouse e drive, tastiera, mouse, drive e monitor (a colori o mono)
Memoria: 3000 - 512 K; 310 - 1 Mb; 410 - 1Mb; 420 - 2Mb; 440 - 4Mb
Processore: Acorn ARM
Prezzi: I prezzi vanno da 1773100 lire per l'A3000 a 7459630 lire per l'A440 con monitor a colori
Per informazioni: Dalphi, Via della Vatraa 11, 55049 Viareggio (LU)

Rimane ancora il massimo dal punto di vista della microtecnologia. L'ARM della Acorn è ancora il chip più veloce che ci sia. Questa macchina è entusiasmante per quanto guadagnato (in con l'innovazione dell'A3000 - marca di una buona base software e non è consigliabile a chi sia inarassato solo a giocare

GRAFICA
Risoluzione: 320x256 o 640x256 con monitor normali, 640x512 su monitor multi-sync
Tavolozza: 4096
Colori: Fino a 256 (320x256) o 16 (640x512)
Uscita TV: No
Uscita video: Mono composta, a colori - RGB - sync
Opzioni Monitor: Acorn 14 pollici dedicato a colori con media risoluzione, mono 12 pollici ad alta risoluzione, Multi-sync a colori
Sprite: 1
Velocità: Incredibile

AUDIO
Qualità altoparlanti: Buona
MIDI: Con hardware extra
Uscita stereo: Sì
Capacità: 16 canali (8 coppie stereo), 6 ortave, un altoparlante interno.

HARDWARE
Formato dei dischi: 3,5" - 800K
Capacità del drive: Buona e veloce
Tastiera: 103 tasti con ripetizione programmabile. La prima tastiera hanno una sensibilità scadente considerata la qualità della macchina.
Joystick/Mouse: Mouse a 11a tasti, Non esiste in (acciaio joystick). Parallela a 25 pin; Mouse a 9 pin; jack cuffia stereo da 3,5mm, porta di espansione 41612, uscita video IEC 320, n.riaccia V/O.

SOFTWARE
Base esistente: Ancor a molto limitata. Disponibili alcuni giochi anche se la maggior parte dal software a riservato al mondo commercializzato a industriale.

Titoli attuali: Vedi sopra
Giochi: I più famosi sono Zarch (Virus) e Conquaror
Grafica: Potenzialmente enorme. Sono disponibili degli ottimi programmi
Musica: Come la grafica, anche se gli sviluppatore sono pochi.
Prospettive: Limitata. Persino i modelli più economici hanno problemi nel compilare con ST e Amiga
Caricamento: Molto affidabile.

AMSTRAD CPC6128

Confezione: Tastiera con drive incorporato a monitor a colori dedicato
Memoria: 128K
Processore: Zilog Z80B
Prezzo: da 595000 a 895000
Per informazioni: Amstrad SpA, Via Roccione 14, 20156 Milano

Il CPC6128 è l'evoluzione naturale dalla prima incursione della società nel mondo degli home computer - il CPC64. Pur essendo una macchina abbastanza diffusa, il monitor dedicato ha creato dei problemi a chi desidera passare al colore. L'ultimo modello non presenta più il monitor monocromatico, ha il doppio di memoria e un drive. Tuttavia, considerando il prezzo, per un appassionato giocatore è preferibile un Amiga o un ST.

GRAFICA
Risoluzione: 160x200, 320x200, 640x200
Tavolozza: 27
Colori: 16, 4 o 2 a seconda della risoluzione
Uscita TV: No

Uscita video: RGB
Opzioni Monitor: Il monitor dedicato è fornito a corredo.
Sprite: Nessuno
Velocità: Media

AUDIO
Qualità altoparlanti: Buona
MIDI: No
Uscita stereo: Sì
Capacità: 3 canali stereo, sonoro discreto, ma non eccezionale considerati gli standard attuali.

HARDWARE
Formato del supporto: 3" - 180K per l'acciaio
Prezzo dei giochi: Vario
Capacità del disco: Affidabile
Tastiera: 74 tasti in plastica con buona risposta. Cursori separati e tastiere numerica definibile. Ottimo per il word processing
Joystick/Mouse: Tipo standard a 9 pin, mouse fornito da società indipendenti
Porte: RS232 e Centronics per stampanti parallela, commutatori per drive, cassatta e joystick, l'uscita RGB serve anche il monitor custom.

SOFTWARE
Base esistente: Buona se si considera l'età della macchina
Uscite attuali: Sono disponibili quasi tutti i titoli più importanti a 8 bit
Giochi: Complessivamente buoni, ma alcuni giochi procedono più lentamente che su altre macchine a causa della gestione dello schermo. Buone le avventure. Vanno provate quelle Infocom basate su CP/M (sampa

90 * PAGINE GIALLE

che si nesna e troverle ennoie).
Grafica: Una buona selezione di titoli
Musina: Discreti ma di qualità scadente se confrontati non quelli per C64
Prospettive: Innerte, nnnite con tutti i formati e 8-bit.
 Inebolite ulterioemente dalla mancanza di una base di utenti USA
Caricamenti: Il nestro e veloce e sicuro, come il disco

APPLE MAC

Modelli: Macintosh SE, Macintosh II: SE30, IIX, IICX, IIFX
Confezione: Video con CPU e drive incorporati; tastiera separata
Memoria: 1/2/4Mb
Processore: SE - Motorola 68000; II - Motorola 68020; SE - 30/IX/IICX 68030
Prezzi: SE - e perite da 47481 00 lire; II - e partite da 12733000
Per Informazioni: Apple Computer Spa, V. Rivoltane 8, 20090 Segrate (MI)

Una macchina molto noiosa per un mercato avvezo, non sistema a finestre, inone e mouse e grossa resa e livello di qualità. Il software è molto nero. I videogiochi importati degli USA sono ottimi, ma molto costosi - e in biene e nero sui sistemi più ononimi. Buono per i musicisti: MIDI, ma bisogna essere pronti a pagare un supplemento per il software

GRAFICA
Risoluzioni: SE 512x342; II - 10027x760
Tavolozza: SE - bianco e nero; II - Non video e colori 16 milioni
Colori: non video e colori - de 16 a 256
Uscita TV: No
Uscita video: Monitor incorporati
Opzione Monitor: Incorporato SE Usa solo il modello dedicato; Il monocromatico ed alla risoluzione Apple o Apple e colori RGB ad alta risoluzione
Sprito: Nessuno
Velonità: SE - Abbastanza veloce, II - Velonità simo

AUDIO
Qualità altoparlanti: Buona
MIDI: Disponibili interfece di produttori indipendenti
Uscita stereo: SE - No, II - Sì
Capacità: 4 canali gerantiscono una buona performance

HARDWARE
Formato del supporto: 3.5 - 800K
Prezzo dei giochi: Vano
Capacità del drive: In genere velono
Tastiera: Separata con 81 tasti compresi i tasti funzione e la tastiera numerica. È possibile noleggiare la tastiera Apple estesa con 106 tasti

Joystick/Mouse: Il joystick e pretinamente inabile,

infatti ne esistono pochi modelli e sono molto noiosi; la macchina è forite di un mouse di alta qualità e un solo tasto SE - interfaccia Apple Desktop Bus. 2 RS232/RS422 seriali; drive esterno, slot di espansione Euro-Din a 96 pin, SCSI - DB-25, amplificatore audio esterno; II - 2 RS232/RS422 seriali, DB - 35 SCSI

SOFTWARE
Base esistente: Una base completa in tutti campi escluso quello dei videogiochi.
Uscite attuali: Buone, ercite se per la maggior parte di origine USA e nell'ambito delle applicazioni professionali e DTP
Giochi: I titoli arcede sono davvero snarsi, per il resto esiste una discreta veneta.
Grafica: Software al massimo livello per gli appassionati di lar de re e illustrazioni a colori
Musina: Molto buono il software MIDI - peraltro zero
Prospettive: Eccellenti soprattutto nel campo commerciale, creativo e nel DTP
Caricamento: Rapido e sicuro,

ATARI XE

Modelli: 130XE, 4001XE
Confezione: 130XE + decoder e joystick; 4001XE + decoder e joystick, tastiera e pistola ottica
Memoria: 30XE - 128K; 4001XE - 64K
Processore: 6502C
Prezzi: 130XE importato su richiesta a 321300 lire; 4001XE 296310 lire
Per Informazioni: Atari Italia SpA, V. Bellini 21 - 20095 Cusano Milanino (MI)

Realizzato da alcuni membri dello stesso team che ha poi progettato l'Amiga, l'Atari 8-bit era un tempo il leader mondiale nel suo settore. Ha perso competitività a neuse delle mannanze di software ebbordabile e di un BASIC pessimo. Attualmente queste menhinne poco quotate sul mercato reopresentano ancora un buon investimento per quei giocatori appassionati e con pochi soldi, e ni sono ancora a disposizione dei titoli di software "nessimi"

GRAFICA
Risoluzione: Fino a 320x192 in bianco e nero
Colori: Fino a 128; il massimo è in genere 16.
Usnità TV: Sì
Opzioni Monitor: TV; video composito
Sprito: 8
Velonità: Non erinnezione, dipende dal software

AUDIO
Qualità altoparlanti: Dipende del

MIDI: No
Usnità stereo: No
Capacità: 4 canali su 3.5 ottave
HARDWARE
Formato del supporto: Dischi da 5.25"
Prezzo dei giochi: Vario
Capacità del drive: Affidabile ma lenta. In genere le serie XE non viene fornito nel drive
Tastiera: 62 tasti con tasto "Help" e 4 tasti funzione.
 Ottimo sensibile (elmann quanto quelle di un ST) considero il prezzo, non umioso linchetto.
Joystick/Mouse: Joystick fornito, Mouse e Trackball sono opzionali
Porte: Per carluno; monitor; TV; 2 joystick da 9 pin; seriele

SOFTWARE
Base esistente: Medioe
Uscite attuali: Poche - poche società annoe specializzate
Giochi: La maggior parte dei titoli in commercio è composta da giochi, ma non ni sono molti e non veri di titoli più importanti.
Grafica: Scarso, non sfruttata il potenziale della macchina
Musica: Vale lo stesso discorso letto per i programmi di grafica
Prospettive: Continue e vendite in piccole quantità e di conseguenza dovrebbe sopravvivere ancora per un po
Caricamenti: Il nestro e lentissimo ma affidabile, i dischi funzionano meglio

ATARI ST

Modelli: Atari 520STim; 520STE; 1040STim; Mega ST, Stacy
Confezione: Il 520 e il 1040 hanno il drive incorporato nella tastiera, le versioni Mega hanno invece la tastiera separata.

Memoria: 520STim e 520STE - 512K; 1040STE - 1Mb, Mega ST - 1, 2 o 4Mb; Stacy - 2 o 4 Mb.
 La memoria interna delle macchine STE arriva fino a 4 Mb.
Processore: Motorola 68000
Prezzi: 520STim 891310 lire; 520STE n/p; 1040 STim 1303050 lire; Stacy non ancora disponibile
Per informazioni: Atari Italia SpA, V. Bellini 21 - 20095 Cusano Milanino (MI)

Un'eccellente macchina per i giochi e gli affari di piccole portate. Il massimo per i musicisti: MIDI. L'ultimo prodotto ST - Stacy - secondo i progetti della Atari sarà il portatile dei musicisti, ovvero un ST completo di 2 Mb o 4 Mb non herd disk e un video monocromatico in pochi centimetri di spazio

GRAFICA

Risoluzione: Bassa risoluzione 120x200, Media risoluzione 640x200, Alte risoluzione 640x400, STim 512; STE 4096; Stacy 2
Tavolozza: Bianco e nero in hires; 4 colori in med-res; 16 in low-res
Colori: Sì, escluso lo Stacy
Uscita TV: Sì, escluso lo Stacy
Uscite monitor: Solo nei modelli STim, gli altri si collegano a un modulatore TV.
Opzioni Monitor: Lo Stacy ha uno schermo LCD; Video monocromatico ed alla risoluzione Atari SMI 24, A colori e medie risoluzione Atari SC1442
Sprito: I
Velonità: Buona
Nota: L'alta risoluzione e possibile solo su monitor monocromatici. La media e bassa risoluzione sono possibili solo su monitor e colori o su epperroni TV. Il blitter è compatibile non gli ultimi STim (standardi sull'STE) (migliora l'accesso al GEM)

AUDIO
Qualità altoparlanti: Dipende del video
MIDI: Sì
Uscita in stereo: Solo su STE
Capacità: Il sonoro su tre canali dipende dal software, L STE he un campionatore a 8-bit, non usato attualmente

HARDWARE
Formato del supporto: 3.5" 720K
Prezzo dei giochi: Vario
Capacità del drive: Affidabile a veloce
Nota: I primi modelli montavano drive a lamina singola
Tastiera: 96 tasti di cui 10 tasti funzione. Buona sensibilità che può essere migliorata non sei di molte fonti, da produttori indipendenti.
Joystick/Mouse: Normalmente due joystick; viene fornito anche un mouse e due tasti il modello Stacy ha un trackball

SOFTWARE
Base esistente: Ottimo. I budget nominano e usnate adesso
Uscite attuali: Le più importanti società di software lavorano per l'ST, producendo parecchi titoli
Giochi: La qualità dei giochi d'azione migliore continuamente. Non ci sono molte evenienze, ma quelle esistenti sono di ottime qualità.
Grafica: Ottimo, accompagnata a un'ottima gestione via software
Musica: Eccellente. L ST viene snetto da moltissimi musicisti per i numerosi editor, campionatori o librerie di suoni.
Prospettive: Eccellente. L'STE è reso ancora più competitivo dei miglioramenti nell'hardware e dalla diminuzione del prezzo.
Caricamenti: Delle macchine originali è rimasto il formato da 360K del disco, per lui pochissimo la formicondischi e doppie lenna. Di conseguenza i giochi più lunghi

richiedono due o più dischi, con tutto il lasidio che questa cosa comporta.

COMMODORE 64

Confezione: tastiera e trasformatore
Memoria: 64K
Processore: 6510
Prezzo: 386750 lire
Per informazioni: Commodore Italiana,
 V. Fulvio Testi 280 - 20126 Milano

Il Commodore 64 è una macchina eccellente per i videogiochi perché, pur essendo l'hardware un po' superato, i programmi sono riusciti a sfruttarlo come nessun altro computer. Il BASIC fornito è piuttosto antiquato, e per imparare a programmare c'è senz'altro di meglio.

GRAFICA
Risoluzione: 320x200
Tavolozza: 16
Colori: 8
Uscita TV: Sì
Opzioni Monitor: Video composto
Monitor disponibili: C1900M bianco e nero 236810 lire, C1082 a colori 529550 lire
Sprite: 8
Velocità: Ottima per scrolling e sprite, mediocre per il resto

AUDIO
Qualità altoparlanti: A seconda del monitor o della TV
MIDI: Sono disponibili interfacce da produttori indipendenti
Uscita stereo: No
Capacità: Si possono ricavare suoni abbastanza sofisticati grazie all'ottimo chip audio. Anche se è molto difficile produrre musica dal BASIC, molti pacchetti di software fanno un buon uso della macchina

HARDWARE
Formato del supporto: 5,25"; 1541-140K formattati, il più recente 1571-340K formattati
Prezzo dei giochi: Dalle 5000 lire in su
Capacità del disco: Lento e rumoroso; Notevolmente migliore il 1571
Tastiera: Ottima, con tasti funzione. Fuori da quasi tutti gli standard.
Joystick/Mouse: Sono disponibili centinaia di modelli differenti di entrambi i comandi
Porte: 2 joystick da 9 pin; Espansione; Registratore; Seriale non standard, Video composto; TV; Porta utente

SOFTWARE
Base esistente: La più vasta del pianeta
Uscite attuali: Viene convertita la maggior parte dei titoli, ma come accade con tutte le macchine a 8-bit esistono molti titoli a 16-bit che non possono essere convertiti.
Giochi: I migliori nella sezione arcade.
Grafica: Molti pacchetti dar risultati limitati, ma molto sofisticati

Musica: Ottime possibilità di produzione dei suoni anche campionati. Parecchie utility MIDI
Prospettive: Le richieste probabilmente diminuiranno, ma i titoli sono destinati a durare a lungo a causa della enorme base di utenza
Caricamenti da cassetta: Lenti, come sempre.
Caricamenti da disco: Non veloci come dovrebbero e causa del drive seriale.
 La maggior parte del software contiene acceleratori di caricamento

COMMODORE AMIGA

Modelli: Amiga A500; A2000, A3000
Confezione: Il modello A500 ha la tastiera e il drive incorporato con trasformatore separato; il modello A2000 ha una tastiera separata con trasformatore incorporato
Memoria: A500 - 512K, A2000 - 1Mb
Processore: Motorola 68000
Prezzo: A500 - 1184050 lire; A2000 - 3230850 lire; A3000 - da 15500000 lire
Per informazioni: Commodore Italiana,
 V. Fulvio Testi 280 - 20126 Milano

Con una eccezionale lista di chip dedicati che puoi non ha rivali, l'Amiga è il migliore prodotto per i giocatori più fanatici e per i professionisti della grafica. Dopo una partenza un po' incerta la macchina ha cominciato a vendere molto bene e nel campo delle macchine-gioco non ha rivali.

GRAFICA E SONORO
Risoluzione: Da 320x200 a 640x400 (migliorabile via software)
Tavolozza: 4096
Colori: Da 2 a 4096 a seconda del modo selezionato
Uscita TV: Con modulatore
Uscita video: Composito monocromatico + SCART
Monitor fornito: No
Opzioni Monitor: 1084 - 731850 lire, 2024 altissima risol. - 1469650 lire
Sprite: 16 hardware + BOB limitati via software.
Velocità: Notevole con software di buona qualità

AUDIO
Qualità altoparlanti: A seconda del monitor
MIDI: No; Disponibili interfacce di società indipendenti
Uscita stereo: 2 connettori per casse/culie
Capacità: Fra le migliori in circolazione. Il sonoro su 9 onde e 4 canali in modulazione di frequenza è sconvolgente

HARDWARE
Formato del supporto: 3,5"; 837K formattati
Prezzo dei giochi: Da 18000 lire in su
Capacità del drive: Rumoroso e lento, Sono disponibili drive

da società indipendenti di qualità migliore
Tastiera: 94 tasti, 10 tasti funzione con cursori separati.
Joystick/Mouse: Mouse a doppio tasto
Porte: 2 joystick/mouse; Stereo, Drive esterno, Seriale RS232; Stampante Centronics; Video Composito monocromatico; orologio/espansione di memoria solo su A500, espansione PC interne su A2000.

SOFTWARE
Base esistente: Simile a quella dell'ST, leggermente superiore a causa di un sostegno maggiore da parte delle software house americane
Uscite attuali: Le più importanti software house stanno lavorando per questo computer - certi titoli richiedono un'espansione di memoria
Giochi: Per tutti i gusti.
Grafica: Qualità e ricchezza insuperate nel campo delle macchine domestiche.
Musica: E necessano un supporto più efficace per il MIDI. Il formato dei file segue gli standard IFF.
Prospettive: Eccellenti da quando l'Amiga ha acquistato stabilità.
Caricamenti: Rumorosi, ma in genere affidabili. Attenzione ai virus

IBM PC & CLONI

Modelli: Il PC IBM è stato il primo PC di massa (non il primo in assoluto) e rimane ancora lo standard di riferimento generale. Esistono centinaia di letteramenti di cloni e variazioni sul tema che comprendono oltre da parte di Amstrad, Atari e Commodore. Le caratteristiche qui sintetizzano alla maggior parte dei modelli, ma è meglio controllare prima di fare un acquisto. In generale con i PC il prezzo è legato alla velocità - le macchine più economiche sono lente
Confezione: Dipende dal produttore anche se la maggior parte è fornita di video. E anche possibile acquistarsi in kit di montaggio a minor prezzo
Memoria: In genere 512K o 640K. Va da 64K a 1 Mb e oltre
Processore: Intel 8088/8086 nella macchina base sostituibile con il NEC V20/30 che è più veloce. Le macchine più costose sono basate sull'Intel 286, 386SX e 386 molto più veloci, o persino dal recentissimo 486
Prezzo: Si può acquistare anche con poche centinaia di migliaia di lire se ci si accontenta di una macchina "senza fronzoli". Per i cloni del 486, il numero uno, - e le versioni ufficiali della IBM - non esistono limiti.

Di eccezionale valore se si desidera un computer multiruolo, il PC presenta tutt'ora della sua origine "commerciale" quasi tutte le più importanti software house

hanno titoli compatibili col PC, ma rimangono sempre un po' limitati a causa degli ostacoli rappresentati dalle macchine in configurazione base (le più comuni), da cui deriva una certa povertà nella grafica e nell'audio. In definitiva se lo scopo principale è quello di usare il computer per i giochi non è la macchina migliore da acquistare.

GRAFICA
 I primi PC di solito non erano dotati di opzioni grafiche, ma ora quasi tutti hanno incorporato l'hardware necessario. Ci sono tre standard principali:
CGA - un display a colori abbastanza appiccico ma troppo diffuso, EGA, il display a colori "minimo" e Hercules in bianco e nero. Per avere la grafica di Amiga/ST bisogna almeno procurarsi una VGA, compatibile solo con le macchine più costose (il PC2086 della Amstrad è l'unica eccezione).
Risoluzione: CGA 320x200; EGA 640x350; Hercules 720x384
Tavolozza: CGA 8, EGA 64, VGA 256
Colori: CGA 4, EGA 16; Hercules 2
Uscite video: TTL RGB/RGBI (CGA); Analogica RGB (EGA)
Opzioni Monitor: Moltissimi. Molti monitor sono dedicati solo a un paio di modelli - alcuni hanno visualizzazione monocromatica ambra, verde o bianca - è preferibile controllare prima di comprare.
Sprite: Nessuno
Velocità: Da molto bassa - 8088 - a molto elevata - 80486

AUDIO
Qualità altoparlanti: Da scadente a "diabolica"
MIDI: Sono disponibili interfacce di produttori indipendenti
Uscita stereo: No
Capacità: La musica non è il forte di questa macchina - un ST della Atari offre molto più per quanto riguarda il MIDI, l'Amiga ha più possibilità per quanto riguarda i professionisti della sintesi audio

HARDWARE
Formato del supporto: 180/360K/1.2 Mb; 3.5" 720K/1.44 Mb
Prezzo dei giochi: Molto vario
Capacità del disco: Media
Nota: la maggior parte dei possessori di PC compra anche un hard disk. Il floppy disk è troppo limitati per quanto riguarda la memoria, la velocità e la capacità complessiva. Alcuni programmi si rifiutano di lavorare senza un hard disk o un secondo drive

Tastiera: Tante variazioni quanti sono i cloni.

Sono da preferire i tipi AT o AT estesi, più facili da usare di quelli XT.

Joystick/Mouse: Di solito mancano i cavi migliori comprendono almeno una porta per il mouse.

SOFTWARE

Base esistente: Notevole

Uscite attuali: La maggior parte delle software house producono titoli per PC, anche se sono poche le società che si prendono la briga di gestire le VGA quindi si gioca ancora troppo spesso con i tremendi colori e risoluzioni delle CGA.

Giochi: Molti dei titoli recenti sono in via di conversione, quelli più vecchi mancano proprio.

Grafica: Con le schede video giuste, il PC ha una bella grafica. Con la CGA la grafica è davvero scadente, indipendentemente dalla qualità del software.

Musica: Perfetta. Anche i migliori PC non vanno oltre un debole beep, a meno che non posseggano una scheda di espansione sonora.

Prospettive: Il PC è l'eterno campione - sempre in crescita del punto di vista della qualità e dei potenziamenti.

Questo favoriranno e favoriranno da continuo miglioramenti del processore Intel e dalle continue richieste di aggiornamenti de parte di una base di utenti a quanto ampia.

Caricamento del Software: Sicuro e veloce. Velocissimo dell'hard disk.

SAM COUPE

Modelli: SAM Coupe
Configurazione: n/p
Memoria: Da 256 K a 512K (1- 175000 lire)
Processore: Zilog Z80B (6Mhz)
Prezzi: 695000 lire con registratore, 995000 lire con disco singolo, 1390000 lire con disco doppio
Per informazioni: Micro Spot, V. Actis 244 - 00100 Roma

La macchina è nata come un clone economico dello Spectrum, ma per ade-

guersi alle tendenze di mercato ha migliorato considerevolmente le sue prestazioni. Dovrebbe ancora essere in grado di gestire le maggior parte del software per Spectrum 48K superando la barriera della mancanza di software che torneria la maggior parte dei computer spesso distribuiti, il prezzo è irrisolvante e le caratteristiche sono buone, ma con il prezzo dell'ST in costante diminuzione solo il tempo decidera la sua tenuta del mercato.

GRAFICA

Risoluzione: 32x24 32x192
 256x192 312x192

Tavolozza: 128
Colori: 16 o 4 e seconda della risoluzione dello schermo.

Uscita TV: S

Uscita video: SCART RGB

Monitor fornito: No

Opzioni Monitor: Tutti quelli compatibili con ST e Amiga.

Sprite: No

Velocita: Buone nel suo genere.

AUDIO

Qualita altoparlanti: A seconda de monitor/TV In e Out.

MIDI: Thru gestito via software.

Uscita stereo: Si

Capacita: Il sonoro si sei canali in stereo mette questa macchina nelle posizioni di primato per quanto riguarda le capacita sonore a 8-bit.

HARDWARE

Formato del supporto: 3,5", 720k con i nuovi drive Crutzen ultra sottile.

Prezzo dei giochi: Vario

Capacita del drive: Molto buone

Tastiera: 72 tasti con 10 tasti funzione. Una progettazione un po' insolita colloca i tasti in una posizione spaziosa all'indietro.

Joystick/Mouse: Si

Porte: UHF PAL, SCART RGB; Mouse, Pistola ottica, Registratore, MIDI In e Out, Rete DIN e 7 pin, Espansione e 64 pin; Parallela RS232C.

SOFTWARE

Base esistente: Estesa perché

puo utilizzare i titoli Spectrum, 10 importanti software non se ne vanno favorendo per il Coupe.

Uscite attuali: La prima uscita e Stride della US Gold.

Giochi: Non esiste in commercio molto software adatto al Coupe.

Grafica: E' troppo presto perché ci si sa software adeguato alle macchine però e in grado di visualizzare le immagini statiche dell'Aten ST in bassa risoluzione.

Musica: L'interfaccia MIDI standard potrebbe essere un bonus se i progettisti si prendessero la briga di usarla. Beste guardare i ST.

Prospettive: Sono strettamente legate e con le macchine sare accettabili dal pubblico. Se vende bene molti programmatore cominceranno a scrivere programmi per le macchine, altrimenti.

Caricamenti: Assenze e infedeli. I registratori saranno sempre lenti.

Uscite attuali: La maggior parte delle software house producono titoli per PC, anche se sono poche le società che si prendono la briga di gestire le VGA quindi si gioca ancora troppo spesso con i tremendi colori e risoluzioni delle CGA.

SPECTRUM

Modelli: Plus 2

Configurazione: tastiere e registratore incorporati, joystick, pistola ottica e una selezione di software.

Memoria: 128K

Processore: Zilog Z80

Prezzi: Plus 2 350000

Per informazioni: Amsted SpA, Via Riccione 14 - 20156 Milano

Lo Spectrum è una macchina per giocare e dovrebbe essere acquistata solamente per questo scopo. La sua scarse capacita di memoria e la visualizzazione dello schermo a 32 colonne lo rendono inadatto e essere usato negli uffici. Da un punto di vista di produttività grafica e sonora - non possiede i livelli di sofisticazione dei suoi concorrenti per cui non e possibile fare progetti seri. Buone te utility, ma gli utenti seri si stancheranno presto dei limiti di queste macchine.

GRAFICA E SONORO

Risoluzione: 256x192

Colori: 8. In ogni carattere (8x8 pixel) possono essere usati solo 2 colori.

Questo limite il potenziale grafico, anche se non ha bloccato l'uscita di alcuni giochi interessanti.

Uscita TV: Si

Uscite video: TTL RGB

Monitor fornito: No

Opzioni Monitor: Non esiste una scheda dedicata ma dovrebbero essere sufficienti i monitor RGB di basso costo.

Sprite: Nessuno

Velocita: Media

AUDIO

Qualita altoparlanti: Pessime

MIDI: Si. Non vengono usati i connettori standard.

Uscita stereo: No

Capacita: 3 canali da sonoro scadente. L'audio non è mai stato un punto forte e non lo sarà mai.

HARDWARE

Formato del supporto: Nastro

Prezzo dei giochi: Da 5000 lire in su

Capacita del nastro: Lento come sempre

Tastiera: Tutti i nuovi modelli hanno tasti in plastica che - pur essendo notevolmente migliori del modello originale - risultano ancora un po' imprecisi.

Joystick/Mouse: Non tutti i modelli hanno un joystick standard, ma sono ampiamente disponibili interfacce adatte. Sono disponibili interfacce per mouse, ma vengono usate solo da pochissimi titoli.

SOFTWARE

Base esistente: Notevole

Uscite attuali: Molto comuni. Le Versioni Spectrum sono sempre le prime versioni a 8 bit.

Si sono realizzate persino conversioni impossibili come Zerk e

Giochi: Sono disombrati molti titoli ercade.

Grafica: Una buona selezione. Alcuni programmi riescono e trar fuori dalla macchina risultati impensabili.

Musica: Disponibili un paio di interfacce MIDI, inoltre un sintetizzatore di percussioni Chetach.

Prospettive: In forte e precariamente in via d'estinzione, ma in Gran Bretagna e Spagna mostra ancora segni di vite grazie al vivace mercato del software.

Caricamenti: I giochi su cassetta sono sempre lentissimi.

CENTRO SOFTWARE C.T.O.

softel IL SOFTWARE

ORIGINALE

A TORINO

10125 Torino - Via Nizza 45/F
 tel. 011/6690962

Commodore Point

Il Grillo Parlante

SOFTWARE ORIGINALE

NOVITÀ SOFTWARE COMMODORE - ATARI

Via S. Canzio 13 - 15 r.
 Tel. (010) 415.592
 GENOVA SAMPIERDARENA

PUNTO COMPUTER ITALIA

LA K-BORSA

NIENTEPOPODIMENO CHE LA MIGLIORE CLASSIFICA DEL SETTORE - PERCENE E BASATA SULLE AUTOREVOLI OPINIONI DEGLI ESPERTI E DEI RECENSORI DI TUTTE LE RIVISTE INGLESI. SE UN GIOCO FIGURA IN QUESTE PAGINE, SAPETE CHE PUO' MERITARE OI FIGURARE NELLA VOSTRA COLLEZIONE.

Dove altro potreste scoprire quali giochi ricevono le migliori recensioni in TUTTE le riviste inglesi (e quindi quali giochi dovrete tenere in considerazione al momento dell'acquisto) e quali case di software stanno producendo con continuità i titoli migliori.

La K-Borsa e questo e altro - la classifica più accurata e la miglior guida all'acquisto. Leggetela ogni mese e non rischierete di comprare dei bidoni!

Ricordate, inoltre, che potete "giocare in borsa" cercando di indovinare quali giochi figureranno nei tre primi posti nei listini dei vari computer (che nella nostra borsa sono cinque: Amiga, Atari ST, C64, CPC, Spectrum e PC) nel numero successivo di K (In questo caso a settembre). Baste scrivere le proprie previsioni su una cartolina postale e spedirla a: K-BORSA, Via Aosta 2, 20155 Milano. Per il momento non ci sono premi per gli "agenti di borsa" che azzecheranno le previsioni, ma renderemo merito ai lettori più lungimiranti pubblicando il loro nome sulla rivista.

I modi di procedere per prevedere il futuro sono essenzialmente due: analizzare i dati disponibili (magari usando il computer) e integrarli con la lettura di tutte le anteprime che trovate sulle riviste; oppure "andare a naso" e scegliere quei titoli che, per un qualunque ragione, vi ispirano in modo particolare.

FACCENDIERE

Il Listino delle Società si chiama così perché riporta ogni mese le quotazioni delle migliori case di software. Il Listino indica quali case di software stanno producendo i titoli migliori. Ciascuna società ha una **chiusura mensile** che viene calcolata in base ai voti ottenuti dai suoi giochi durante il mese in corso. Una società i cui giochi ottengono ad ogni mese un alto valore di chiusura.

La **quotazione** di ciascuna società indica come una società si sta comportando rispetto alle prestazioni passate. Se i giochi di una società ricevono nel mese in corso voti maggiori di quelli del mese precedente, la quotazione diminuisce. Se riceve voti migliori, la quotazione aumenta. Le quotazioni delle società che non hanno recensioni di loro giochi vengono ridotta automaticamente finché non verrà re-entrato nuovamente un loro gioco.

La cifra precedente indicata (+ o -) è associata alla quotazione e indica la variazione della stessa rispetto al valore ottenuto il mese precedente.

Infine, c'è l'Indice K. Questo misura come si è comportata una società, o meglio i suoi giochi, rispetto alla media-voto ottenuta da tutti i giochi recensiti in quel mese. E questo valore che determina la posizione di una società nel listino. La media-voto di tutti i giochi recensiti in un dato mese è l'Indice K. In altre parole, se l'Indice di una società mostra un valore più alto dall'Indice K in qualche suo gioco hanno ottenuto voti maggiori della media-voto di quel mese. Un valore più basso indica che i suoi giochi hanno ottenuto voti inferiori alla media.

IL LISTINO DEI 16-BIT

Titolo	Società	Computer	Quotazione
Midwinter	Rainbird	ST	92,54
Tower of Babel	Rainbird	Amiga	92,92
Warhead	Activision	Amiga, ST	90,13
Thor Finest Hour	US Gold	Amiga	90
Castle Master	Domark	Amiga, ST	88,49
LHX Attack Chopper	Electronic Arts	PC	88,47
Escape/Robot Monsters	Domark	Amiga, ST	87,85
F29 Reflector	Ocean	Amiga, ST	87,84
Hammerfest	Activision	Amiga	87,63
Player Manager	Anco	Amiga, ST	86,88
Anheads	Cinemaware	Amiga, ST	86,85

Giochi Caldi: Dragon's Breath (Palace) per Amiga e ST; Xenomorph (Pandora) per Amiga e ST; Klax (Domark) per ST

IL LISTINO DEGLI 8-BIT

Titolo	Società	Computer	Quotazione
Turkian	Rainbow Arts	C64	94,25
Castle Master	Domark	C64 Sp	89,38
Hammerfest	Activision	C64, CPC, Sp	88,97
X-Out	Rainbow Arts	C64	86,5
Pipemania	Empire	Sp	86,25
Ninja Spirts	Activision	C64	84,5
E-Motion	US Gold	C64, Sp	83,94
Cloud Kingdoms	Millennium	C64	83,67
Fiendish Freddy	Mindscape	CPC, C64, Sp	83,11
Oriental Games	Metro Style	Sp	82

Giochi Caldi: Starlight (Electronic Arts) per Commodore 64; Crackdown (US Gold) per C64 e Spectrum; Overland (Encore) per Spectrum

IL LISTINO DELLE SOCIETA' - LE MIGLIORI 25

C'è una sola nuova entrata questo mese: Gonzo Games si infilza nel Top 25 con Wipe Out, il suo originale gioco di skateboard spaziale. L'indice K continua a salire: la chiusura a 73,86 rappresenta una crescita di quasi mezzo punto. Sono i giochi che migliorano o i recensori che sono più generosi?

L'INDICE K DI QUESTO MESE È: 73,86

La System 3 vota alta, mentre la Anco sta godendosi la gloria derivata da Player Manager e Kick Off 2. I recensori sembrano trovarsi d'accordo con i normali frequentatori di questa

classifica quali Microprose, Image Works e Cinemaware, che si vantano dell'alta qualità dei loro titoli.

Ditta	Chiusura	+ o -	Quotazione	Indice	Rainbow Arts	86,5	+4,12	105	17,64	SSI/US Gold	82,33	3,55	95,87	8,47
OSystem 3	92,75	+21,17	129,58	18,89	Pandora	86	n/a	149,57	12,14	Rainbird	82,2	6,6	92,57	6,34
Anco	91,59	+9,42	111,46	17,73	Interceptor	84,75	2,25	97,41	10,89	Ocean	80,91	-4,15	105,41	7,05
Aviogenic	90,83	+6,65	108,13	16,97	Micro Style	84	n/a	87,5	10,14	CDS	80	n/a	144,14	6,14
Microprose	90	n/a	112,56	16,14	Domark	83,61	-1,24	98,54	9,75	Mindscape	79,56	n/a	95,57	5,7
Image Works	87,75	n/a	93,35	13,99	Palace	83,07	n/a	94,4	9,21	Gremlin	79,38	-4,62	94,5	5,52
Cinemaware	86,93	+22,43	134,78	13,07	Bethesda	83	n/a	112,16	9,14	Ubi/Sah	78,86	+6,36	92,54	5
Electronic Zoo	86,75	n/a	100	12,89	Millennium	82,87	+7,97	110,64	9,01	Gonzo Games	78,75	n/a	100	4,89
Gokatti Games	86,61	n/a	108,71	12,75	Blaze	82,5	n/a	114,58	8,64					

IL LISTINO DEI COMPUTER

AMIGA

Tower of Babel	Rainbird	92,92
Warhead	Activision	90,13
Thor Finest Hour	US Gold	90
F29 Rattaliator	Ocean	89,67
Player Manager	Anco	89

Tower of Babel si piazza a sorpresa al 1° posto. Tiene bene che la la sua seconda apparizione nel Top 5 per Amiga, sul formato che ottiene costantemente i voti migliori. Nonostante l'ondata di giochi di calcio usciti in occasione del Mondiale, *Player Manager* della Anco è l'unico gioco di calcio ad entrare nei primi cinque su qualunque formato.

C 64

Turrican	Rainbow Arts	94,25
Flimbo's Quest	Systam 3	93,5
Castle Master	Domark	91,5
Hammerfist	Activision	88,5
Fiendish Freddy	Mindscape	88
TV Sports Football	Cinemaware	88

Questi sono tra i migliori voti per C64 da un bel po' di tempo in qua, con ben tre titoli che totalizzano una media-voto nettamente sopra il 90%. Una ventata d'aria fresca per il possessor

di C64 che stavano cominciando a sentirsi un po' trascurati.

PC-COMPATIBILI

Ultima VI	Origin	88,5
LHX Attack Chopper	Electronic Arts	88,47
Loom	US Gold	81,5
Gunboat	Accolade	79,5
Mindroll	Thalamus	79,5

Ultima VI sta ottenendo recensioni scintillanti un po' dappertutto; aspettatevi giudizi altrettanto positivi su *Loom*, il fatto che ci siano due titoli adventure/fantasy nel Top 5 la dice lunga sui possessori (o sui recensori?) di PC, anche se al momento non sappiamo esattamente cosa dica.

ATARI ST

Midwinter	Rainbird	93,54
Warhead	Activision	90,13
Castle Master	Domark	88,58
Escape/Robot Monsters	Domark	86,75
Xenomorph	Pandora	86,5

I due titoli della Domark si sono scambiati di posto dal mese scorso, mentre *Midwinter* con-

quista a ragion veduta la prima posizione.

AMSTRAD CPC

Fiendish Freddy	Mindscape	83
Psycho Hopper	Mastertronic	76,25
Rasler Runner	Mastertronic	66,25
Dr Doom's Ravanga	Empire	64,17
Hopping Mad	Encoire	59,75

Non è certo il momento migliore per acquistare un gioco per CPC visto i voti che sono riusciti a totalizzare i primi cinque giochi di questa classifica.

SPECTRUM

Hammarfist	Activision	90,25
Castle Master	Domark	87,25
E-Motion	US Gold	84,88
Oriental Games	Micro Style	82
Fiendish Freddy	Mindscape	78,33

Hammarfist riesce a stare per due mesi consecutivi nel Top 5 per Spectrum, anche se la media-voto sr è leggermente abbassata. Pavalto, questi sono giochi a prezzo piano, merce molto rara di questi tempi per il formato a 8-bit.

LE VOSTRE PAGINE

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori. Per vedere pubblicato GRATUITAMENTE un proprio annuncio, basta inviare il testo (preferibilmente battuto a macchina o scritto in stampatello) a K-ANNUNCI, via Aosta 2, 20155 MILANO. Per un più veloce disbrigo, è preferibile scrivere l'annuncio su cartolina postale, separatamente da lettere o altre comunicazioni varie. Sono previste le seguenti sezioni: vendita, scambio o richiesta di hardware e software fra privati in esemplari unici (cioè niente annunci del tipo "Vendesi 5000 programmi per C64 a prezzo modico", ecc., che verranno immediatamente cestinati se non di peggio), ricerca di amici/corrispondenti, informazioni sulle attività degli User Club e offerte d'aiuto per giochi d'avventure/ di ruolo.

VENDITA

Gruppo disparato regala *Dungeon Master* impazzito in confezione originale, a ceda inoltre n° 12 gazzette appartenenti al suddetto Dm prima che impazzisca a cominciare a giocare avventure da solo. Per informazioni invocare il dio Odino e chiedere di Thor, da domani fino alla distruzione del mondo

VENDO console Atari 2600 Vcs completa di joystick cavi e giochi tra i quali: *Defender*, *Dig Dug* al prezzo di L. 180.000 oppure lo scambio con console Sega Master System (completa di cavi joystick ecc.). Solo se interessati telefonare a:

■ Benedetto Agostino via Togliatti, 12 - 10040 Rivalta (To) tel. 011/9092272

VENDO giochi originali per C64; vando *Zzap*, *K*, *Tgm* oppure cambio con libri Marvel (la quotazione sono di 3 libri Marvel per ogni K, gli altri alla pari, NdR); vendo cartuccia *Mkv* al miglior offerante.

■ Francesco Zavatase via S. Giovanni, 32 - 80054 Giugnano (Na) tel. 081/8736264

VENDO Nintendo Entertainment System + giochi in ottimo stato, prezzo trattabile. Se interessati rivolgersi a:

■ Matteo Menetti via Branco, 52 - 40139 Bologna tel. 051/492773 ore pasti

Vuoi trasformare il tuo Amiga in un vero computer? Compra il Kit di trasformazione in Texas T 94/a e avrai un'impressionante salto di qualità.

■ Telefono verde 1, telefono giallo 2

VENDESI stampante Mps 802 per C64 a C128, un anno di vita, in ottime condizioni a L. 200.000 trattabili.

■ Telefonare allo 090/773934 a chiedere di Stefano

VENDO C64 ultimo modello, in perfetto stato + copri tastiera + corso di musica Jackson + tastiera musicale con programma per usarla + registratore in perfetto stato + tutto il contenuto dell'imballaggio

(manuale compresi) + manuale basic e geos + joystick a micro-switch con autofire + circa 190 giochi (tutti originali!!) Tutto o separatamente ad un prezzo da concordare. Esigo la massima serietà.

■ Telefonare tutti i giorni dalla 20 alle 22 allo 031/210085 e chiedere di Stefano

VENDO i seguenti giochi originali per MsDos a malà dal prezzo di listino: *TV Sports Football*, *Vettel*, *Star Trek V*, *Maniac Mansion*, e molti altri.

■ Fabio Lanzi via Falaria, 8 - 00183 Roma tel 06/7008111 dopo le 20

VENDO computer Archmadas A310 1Mb Ram, 512K Rom, 2Fd; 800K, documentazione e program-

mi (anche emulatore MsDos) L. 1.500.000.

■ Tel. 041/5630339

VENDO C64 (modello vecchio, ma quasi nuovo) + registratore + floppy disk Vic 1541 - 2 joystick, di cui uno è nuovissimo + più mille cassette e dschr - cartoline per floppy + riviste + alcuni libri interessanti riguardanti la programmazione. Scambio anche giochi. Tutto a L. 600.000 (trattabili). N.B.: Tutto il materiale è quasi nuovo perché usato pochissimo.

■ Massimiliano Spada via Acquanevra, 7 - 27100 Pavia tel. 0382/26005

VENDO C128 in ottime condizioni completo di istruzioni in italiano, confezione originale comodone e coprilastiera + drive e registratore + cassette con giochi e dischetti. Prezzo contrattabile telefonicamente. E al primo che telefona regalo il pronotolo del mio vicino che non lo sa suonare e mi rompe i timpani.

■ Stanislao Filice via la Menelattola, 49 - 84100 Salerno tel. 089/233226 dalle 14 alle 17

Causa passaggio a sistema superiore **VENDO C128** + drive 1571 + monitor + registratore + numerosi dschr + cassette + decine di riviste + duplicatore, joystick, interfaccia MIDI con relativi software il tutto a solo L. 1.000.000. Disponibile per qualsiasi prova.

■ Sandro Bucchi via Brescia, 3 - 47048 S. Giovanni in M. (Fol) tel. 0541/955414

VENDO disk bulk da 3 1/2, adatti ad Amiga e Ibm compatibili, con etichetta e bustina protettiva, a partire da L. 950.

■ Nazzareno Gorn via Roma, 8 - 26034 Piadana (Cr) tel. 0375/98745

VENDO per il C64 7 mega giochi (in cassetta) a L. 7.000 caduno: Out Run, Tranor, Ghostbuster, The Games (Summer Edition e Winter Edition), Rally, Thunder Blade. Se interessati a tutto il blocco, varrà applicato uno sconto di L. 5.000 sul totale. Richiedo massima serietà.

■ William Zecchelli via Q. Mayorana, 10 - 42040 Calenno di S. Ilano d'Enza (Re) tel.

VENDO Cbm, drive 1541, registratore, coprilastiera, giochi, 20 dischetti della 3M nuovi, manuale di riferimento per la programmazione, tutto in ottime condizioni a L. 400.000.

■ Lorenzo Baglioni via Mazzini, 49 - 51100 Pistoia tel. 0573/24511

VENDO C64 in ottime condizioni, con drive 1541 il quasi nuovo, registratore, 1 joystick, adattatore telematico 6499, giochi, più un carico di basic in 20 cassette e relativi fascicoli, il tutto a L. 750.000.

■ Davide Masciotti via Appennini, 33 - 20151 Milano tel. 02/38101900 ora cena

VENDO per console Sega Allered Baasi, Out Run, Zilian II, Rocky a L. 180.000.

■ Stefano tel. 0421/972623

VENDO Ibm compatibile portatile 128K di memoria, monitor, 2 disk driver, stampante e valigetta L. 1.660.000.

■ Luca tel. 02/76007454

VENDO home computer Amstrad Cpc 464, con tastiera registratore, monitor a colori, sintonizzatore TV, 3 joystick tra cui quello originale Amstrad e altri due compatibili non autolire, alcuni numeri di riviste di videogames (K, Zzap, ecc.) e giochi. Ha un valore superiore al milione (tutto nuovo, 4 mesi di vita) vendesi a L. 800.000. Vero affare!!

■ Roberto Mangione via Dante, 89 - 33048 Vercelli tel. 0161/65174 dopo le 18 tranne la domenica.

VENDO Olivetti Prodest Pc 1 (MsDos compatibile Ibm) + monitor a colori Olivetti Prodest + la confezione originale "Per cominciare subito" che contiene sei programmi con il manuale + giochi originali Olivetti + moltissime riviste. Tutto in ottime condizioni a L. 990.000 trattabili. Annuncio sempre valido.

■ Andrea Demurtas via Vienna - 08041 Arbatax (Nu) tel. 0782/667264

Har n'n Cbm 64? Har il fasto di reset? Allora richiedi subito l'unica raccolta di poke a cheat mode mai realizzata, per terminare qualsiasi gioco presente e passato. A sole L. 7.000 spese comprese (allegare 10 francobolli da L. 700).

■ Antonio Belcuore via Mac Mahon, 90 - 20155 Milano

VENDO C64, drive 1541 II, registratore, manuali basic, giochi su dschr e cassette, vari accessori tutto in ottimo stato a L. 650.000.

■ Telefonare ore pasti allo 055/372835

VENDO saga master system (power base) con due control pads con il gioco Hangor + eccezionale la pistola (sega light phaser) ad un gioco per essa (Salar Hunt). Tutto corredato da manuali rigorosamente in italiano + trasformatore, e dal devalore per il televisore e vari

cavi. Ed eccezionale darà anche il gioco R-Type originale, in confezione originale, ricorda inoltre che la consola è tutta quella che la riguarda ha meno di quattro mesi di vita, dunque affrattevole. Tutto questo la vando a L. 300.000. Oppure la scambia con un C64 con almeno un disk drive da 5 e 1/4, accetto anche altra offerte su un C64 con altre configurazioni. Prometto massima serietà (risponderò a tutti).

■ Flavio Fabbri via Olantia, 9 - 57012 Castiglione della Pescaia (Gr) tel. 0586/753680

VENDO i seguenti giochi per MsDos: Vette, Xenon II, Double Dragon 2, Maniac Mansion, Sirrider etc. Ogni gioco viene venduto a L. 15.000. Alle prime dieci richieste regalo poster

■ Gianluca Pettrossi via Ugo Foscolo, 2 - 06083 Bastia (Pg) tel. 075/8001204

VENDO computer Pc Ibm compatibile XI, memoria Ram 256K, 1 floppy incorporato (possibilità di inserire altri 2 floppy), tastiera professionale a 102 tasti (12 di funzione) + monitor a colori ad alta risoluzione + manuale di introduzione al basic. Il tutto in ottime condizioni!!

■ Tel. 0763/84174 dalle 7 30 alle 8 30 circa

VENDO per Nintendo giochi su nastro fatti in casa da collegare tramite l'interfaccia alla cornetta del telefono. Alcuni titoli: Super Mario Bros, Gratta King Kong, Ammazza Jovanotti, Operatori Coccincher, Microgolf, Billanti Polemica (a), The Running Pacman, Tostapane Prononco (a). N.B.: un'indicazione la presenza della distola Zapper, e una (al vuol dire che è un gioco crabbile.

■ Gatto Feroce Soft via Polemica, 10 - telefonare a zero Pmo 011/9276088 (compatibile, ho 13 anni)

VENDO tosta-pane a 5 funzioni con: turbo mittore (per preriscaldamento) ad ossigeno e acellene; sintonizzatore tipo C12, freccia in fibra di carbone (bucalo) di quarzomano a L. 500.000. In omaggio per gli interessati apparato di espulsione automatico (del pane) con raffreddamento ad azoto liquido della resistenza. Per informazioni

■ Gatto Feroce & M.L. via dei Carabinieri, 125D - tel. 011/9276088

VENDO Vic 20 espanso a un mega prasiara 16/32 bit, tastiera Ibm Ps/2 montata 96 tasti, compatibile 95% con il software originale. Mas-

sima serietà.

■ Telefonare ore pasti 02/33100413 e chiedere di Enrico Maria

CERCASI

CERCASI disperatamente F29 Retailer e Player Manager. Inaltere scambio giochi per Amiga 500.
■ Mallea Giardino via Parini, 4 - Vestre (Fg) tel. 0884/706059 dalle 14 alle 17.30

CERCO per C64, Calc Result e Geo Calc, compro o scambio con altro software

■ Claudio tel. 02/9242237

CERCO utenti Pc Ibm (con dschr da 5 1/4) appassionati di qualsiasi tipo di gioco, per scambio di giochi e consigli. Annuncio sempre valido.
■ Carlo Fermi via degli Artigiani, 72 - 73040 Acquarica del Capo (Le) tel. 0833/729191

CERCO soci per formare club Scopo, scambio notizie, fructuosi giochi per C64. Ogni mese arriverà ai soci un giornale con tutte le curiosità.

■ Alfredo tel. 081/8663943

CERCO disperatamente un gioco di alcuni anni fa per A500, trattasi di Wonder Boy dell'Activision e non di Snipar Wonder Boy se ne siete in possesso vi prego di contattarmi. Onde evitare ogni equivoco il gioco parla di un simpatico bambino lanciatore di asce e di grande abilità sullo skateboard.

■ Franco Viviani via Spigarolo, 47 - 43011 Busseto (Pr) tel. 0524/97815

CERCO utenti Atari ST per la formazione di un club nella zona e non.

■ Aldo Bernabucci via del Giardino, 2 - 61030 Lucrezia (Ps) tel. 0721/897465

CERCO avventure horror per Cbm 64. Sono disposto a pagarle secondo i prezzi di listino; cerco anche giochi su disco. Invare lista a:

■ Paolo Colombo via Venezia, 13 - 21052 Busio Arsizio (Va) tel. 0331/628433

CERCASI aiuto per i seguenti giochi: Il Cama from the Desert, Rockel Ranger.

■ Francesco Fabozzi tel. 0432/690146

CERCO possessori di computer Amiga per contatti e scambio programmi. Mi piacerebbe contattare

anche user clubs. Annuncio sempre valido.

■ Carlo Montalbano via Maresciallo Cavaglia, 24 - 90143 Palermo

CERCO adventures testuali e grafico-testuali per Amiga. Mi interessa: Lurking Horror, Guild of Thieves, The Hitchhiker's, Guide to the Galaxy ecc.

■ Alfonso Daniele via Nazioni Unite, 56 - 07041 Alghero (SS) tel. 079/975125

Siamo un gruppo di programmatori, stiamo lavorando ad un progetto per una software house italiana. CERCHIAMO programmatori, grafici ed un paio di musicisti per Amiga, C64, Atari ST, MS-DOS che collaborino con noi. Inviare demo delle vostre capacità entro 10 giorni dal primo contatto con noi.

■ Maurizio Di Carlo Strada 15, 5 - 67062 Magliano dei Marsi (AQ) tel. 0863/517885 e chiedere di Massimiliano ore pasti

SCAMBIO

SCAMBIO software per MS-DOS, inoltre cerco disperatamente Maniac Mansion e Mechwarrior. Annuncio sempre valido!

■ Antonio Faccia S. Croce 764 - 30135 Venezia tel. 041/719757

Amiga 2000, 2 Mb di memoria + hard-disk 20 Mb + secondo drive. SCAMBIO con patini a rotelle per motivi di incompetenza.

■ Luca tel. 02/9513004 ore pasti

Amiga: SCAMBIO programmi escluso scopo speculativo.

■ Massimo Barbalena via Tavolazzo, 6 - 12038 Savigniano (Cn)

SCAMBIO programmi per Amiga.

■ Tiberio tel. 059/696835

SCAMBIO software adventure utility, giochi, istruzioni, manuali per Amiga. Non compio ne vendo. Rispondo a tutti rapidamente.

■ Graziano Camia via Sassari, 83 - 39100 Bolzano tel. 0471/200821

SCAMBIO software originale per C64 e Amiga riguardante i seguenti generi: R.P.G., Wargames, Adventure e Simulazioni.

■ Jauro Del Dollo via Portanova, 8 - 62029 Tolentino (MC) tel. 0733/98719 ore pasti

Nuovo utente di Amiga 500 cerca nuovi amici per SCAMBIO giochi, programmi e molli trucchi. Zona Marche (possibilmente Fermo-Porto San Giorgio).

■ Stefano Montani via Trento 63017 Porto S. Giorgio tel. 0734/675692 ore pasti 14 o 20.30

SCAMBIO Software Hardware per tutti i computer in tutte le lingue. Sono fornito di una biblioteca di 850.732 310.431 programmi e di 500.372 pezzi di hardware. Saranno ammessi bollettini recanti abrasioni e/o cancellature. Minima serietà, solo lucro.

■ Francesco Fodr Production III Gallo e La Volpe tel. 011/9276088

Cerco contatti con possessori di Pc/Ibm e compatibili per SCAMBIO programmi nell'ambito della "Facoltà di Ingegneria" di Napoli chiedere di:

■ Marco Caprio corso Chimici l'anno edificio Biennio Aula V/1 2 piano tel. 081/5093252

A tutti i Pc e compatibili d'Italia. Stiamo cercando solo voi, mitici computeristi degli anni '90 per SCAMBIO di giochi e programmi. Accortevi numerosi!!! Risposta assicurata.

■ Corrado Paoli via Rossini, 38 - 38015 Lavis (Tn)

Cedo tutti i numeri di K Idal n° 1 al n° 15) in perfettissime condizioni, in CAMBIO o di uno Spectrum 48K funzionante, oppure di un C16 (compreso registratore) funzionante.

■ Francesco Sorrentino via Pizzo, 14 - 88019 Vibo Marina (Cz)

Cerco possessori di Ibm & compatibili per SCAMBIARE software recente e non. Inoltre vendo scheda joystick 2 porte. Annuncio sempre valido

■ Alessandro Crinione via Trento e Trieste, 30 - 20046 Brianzo (Mi) tel. 039/2494493 dopo le 19.30

CONTATTI

Amiga club Roma cerca possessori Amiga per eventuali CONTATTI. Max serietà preferibilmente zona Roma.

■ Roberto Colella via Piero Aloysi, 5 - 00158 Roma tel. 06/4500944

Se sei possessore di un Amiga e cerchi CONTATTI, corrispondi in tutta Italia e anche all'estero.

■ Computer club Forlì via Armandi, 2 - 47100 Forlì tel. 0543/725747 dalle 14 alle 22 (Francesco)

Cerco CONTATTI Amiga con amici di tutta Italia scambio anche programmi (max serietà). Telefonare o scrivere a:

■ Francesco Ceolin via Ferramosche, 60 - 37053 Cerea (Ve) tel. 0442/30896

Salve! Mi chiamo Gallo Feroce. Avete dagli 0 ai 130 anni? Siete antipatici? Siete ata... ehm... amighisti? Sì? Allora aderite al palamasta sclumb, sono provvisto di 68 milioni di titoli palalatr e mal funzio-

nanti e inoltre sono molto lieto di cederli, molto lieto.

■ Gallo Feroce tel. 011/9278608/5187/81654023. Ricordate: non fatelevi di me

Sono un ricercatore (molto serio) di CONTATTI e/o scambi soft con maniaco possessori di un C64. Rispondero a tutti, proprio a tutti.

■ Giovanni Bals via Filangieri, 70 - 80069 Vico Equense (Na) tel. 081/8798021

Cerco CONTATTI con possessori di Amiga per scambio di giochi. Inoltre chi avesse bisogno di mod-gabola-trucchi-consigli-soluzioni complete di giochi recenti come It Came from the Desert, Future Wars, Time etc o di giochi un po' più vecchi come Zak, Indy e molti altri ancora fr può chiedere con conseguente scambio di soluzioni-trucchi etc P.S.: possibilmente in zona Genova

■ Massimo Borgo via Coronata 118/8 - 16152 Coronata (Ge)

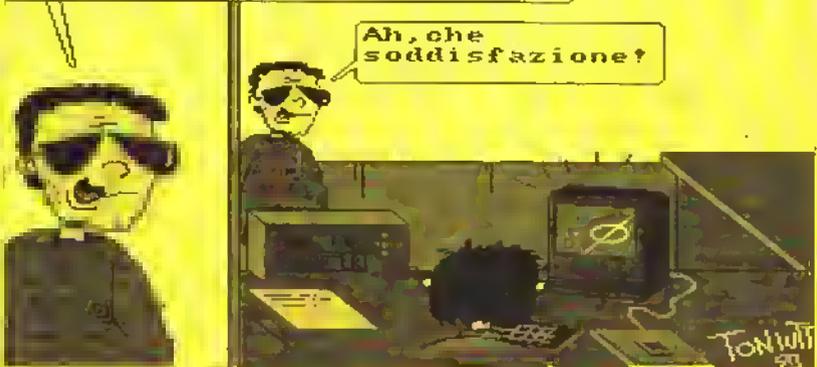
Il Disentossic Club apre le iscrizioni: serve a perdere il vizio di giocare al computer, e agli R.P.G. in soli 6 mesi e 3 giorni. Si passeranno le serate a fare la calza, oppure a parlare sui fatti politici, o a giocare a ping-pong. Ai primi 1.500.000.000 che si scrivono il maltrattamento è gratuito.

■ Gallo Feroce tel. 011/92786088 telefonare alle 5 del mattino se siete scenni.

L'ANGOLO DI TONIUTTI

Ah, che piacere vedere i propri redattori lavorare incessantemente dietro i loro schermi Macintosh, immuni dalla febbre dei Mondiali!?

Send your Mother



Damocles

**ACCENDETE LA VOSTRA FANTASIA NELLA REALTÀ
DELL'0 SCENARIO DI GIOCO DEL SISTEMA SOLARE DI DAMOCLES**

Disponibile per:
EGA/PC/ATARI ST

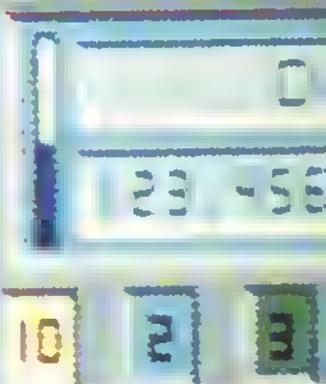
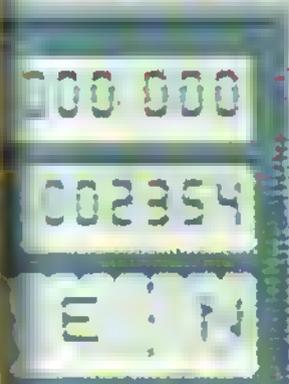


Grafica 3-d

AUTORE: PAUL WOAKES

L'IMPRESSIONE DI REALISMO È SCONVOLGENTE

DAMOCLES



adidas

CHAMPIONSHIP

Tie Break



Superba animazione con effetti sonari simili a quelli della T.V. Metti alla prova la tua abilità di tennista sui vari tipi di campo: erba, tartan o terra battuta. Gioca un Singolo o un doppio, partecipando ai principali tornei come **Wimbledon, Coppa Davis** o gli **Internazionali di Francia.**

Diventa il protagonista di "adidas CHAMPIONSHIP TIE BREAK", il N°1 tra i migliori giochi di tennis.



- 486 C/D.** L.18.000/25.00
- AMIGA** L.29.000
- PC** L.29.000
- ATARI ST** L.39.000



LEADER

INFO@SPECCY.ALTERVISTA.ORG